M.A.G.U.S.

avagy

a kalandorok krónikái



SUMMARIUM

A Teremtés Könyvei

M.A.G.U.S.

avagy

a kalandorok krónikái



Valhalla Páholy®

BUDAPEST 1996

M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái
Summarium - A teremtés könyvei
Fantasy szerepjáték
Játékrendszert kidolgozta:
Novák Csanád

Írta:
Kornya Zsolt, Gáspár Péter, Gáspár András

Főszerkesztő: Kornya Zsolt

Irodalmi szerkesztő: Gáspár András

Korrektor, kontrollszerkesztő: Halmai Levente, Kornya Zsolt

Közreműködtek:
Dacher Richárd, Galántai János, Halmai Levente, Kovács Adrián, Kun József
dr. Máyer Júlia, Novák Csanád

Illusztrációk:
Nemes Gábor (TITÁN), Szendrei Tibor, Boros Zoltán, Szikszai Gábor, Veres Máté, Fekete Gyula Csaba
Zsilvölgyi Csaba (Max), Balogh István, Buttinger Gergely, Nagy Zoltán, Tóth Péter

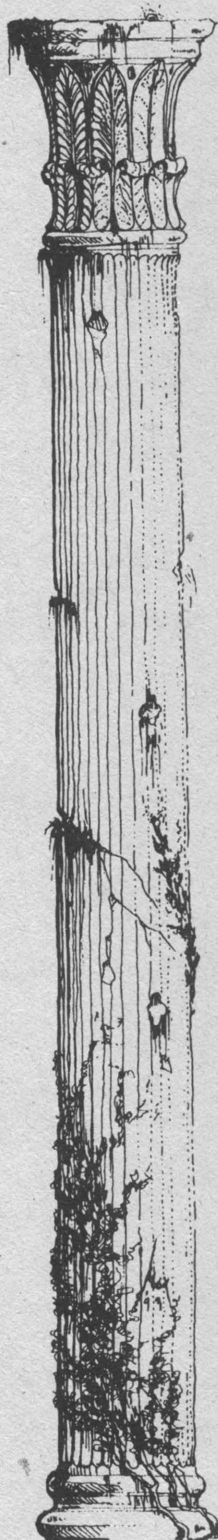
Tervező szerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) és Földes László (Redford)

Első kiadás

ISBN 963 9039 13 6

Kiadja a Valhalla Holding Kft. Felelős kiadó: az ügyvezető igazgató.
Szedés, tördelés: Valhalla DTP.
Nyomta és kötötte: Kaposvári Nyomda Kft.
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 161 283. Felelős vezető: Mike Ferenc.
Készült Kaposváron, az 1996. évben.

Előszó



A szokottnál terjedelmesebb, rendhagyó előszóval kell szembenézniük azoknak, akik eltökélték, hogy még ezt is elolvassák. Bár az efféle bevezetők rendszerint az átlapozás sorsára jutnak, melegen ajánlom mindenkinek, hogy tegyen most kivételt - ha az egésszel nem is, az utolsó bekezdésekkel mindenképp. Hisz nemcsak az előszó sikerült rendhagyóra, de maga a kötet is, és a változások nem nélkülözhetik a magyarázatot.

A Summarium a M.A.G.U.S. szám szerint negyedik reinkarnációja, valójában a második, átdolgozott - *valóban* átdolgozott - kiadás. Hosszú utat tettünk meg, amíg elértünk idáig, s talán nem teljesen hiábavaló felidéznem a kezdeteket.

Tizenhárom év nagy idő. Épp ennyi telt el azóta, hogy először játszottam szerepjátékot, talán elsőként Magyarországon - de mindenképpen az elsők között. Az élmény villámcsapásként ért, hatása máig meghatározza életemet. Azon a tizenhárom évvel ezelőtti napon persze még nem így néztem a dolgot - csak azt tudtam biztosan, hogy a szerepjáték jó dolog, és hogy legközelebb is jönnöm kell.

Hamarosan rögeszmémmé vált egy magyar nyelvű szabálykönyv megjelentetésének gondolata. Három évnek kellett eltelnie, hogy rájöjjek: a magyar állami könyvkiadás nem óhajt társul szegődni, sőt, komoly formában foglalkozni sem kíván a szerepjátékkal. A legjellemzőbb elutasító szöveg (hogy ismét előhozakodjam vele) így szólt:

"A játék túl intelligens, idehaza nincs annyi effajta képességben bővelkedő fiatal, hogy megérje kiadni. Amerikában is elsősorban egyetemista őrületté vált, hol van ettől Kelet-Európa...?"

Kudarc kudarcot követett, mígnem a Gondolat kiadó főszerkesztője, Fehér György - elfogulatlanságát ez úton szeretném ismét megköszönni - azt javasolta, szervezzünk klubmozgalmat; ha van konjunktura, kiadó is könnyebben akad.

Kapóra jött 1987-ben a Galaktika Baráti Kör megalakulása, keretei közt helyet kaptunk mi is. Igen, akkor már mi voltunk: maroknyi elszánt szerepjátékos, az ország legkülönbözőbb pontjairól. A továbblépéshez be kellett látnunk, hogy naivitás egy külföldi kiadótól csupán lelkesedésünk és töretlen optimizmusunk okán hasonló hozzáállást várni. A sokadik visszautasítás az elkeseredés mellett dacot váltott ki belőlünk. Gondoltunk egy nagyot, és saját szerepjáték kimunkálásába fogtunk.

Hamar rádöbbentünk, milyen irtóztató feladatra vállalkoztunk. Két és fél próbálkozásokkal teli, átjászott, átdolgozott esztendő alatt született meg a M.A.G.U.S., avagy a Kalandorok Krónikái, az első magyar szerepjáték. Megjelentetésével régi - az egyre terebélyesedő klubmozgalomnak tett - ígéretet teljesítettünk, reményem szerint sokak örömére.

A M.A.G.U.S. 1993 karácsonyán, épp három éve került a boltokba először. Sikere minket lepett meg leginkább: a játékosok száma hónapról hónapra nőtt, az első év végére húszezer eladott példánnyal számolhattunk, azóta pedig még tízezer fogyott az alapkönyvből. Hirtelen ezrével akadtak tesztelőink, bírálóink és bátorítóink - a játék fejlesztése, finomítása egyre könnyebben ment. Felszínre kerültek a rendszer gyermekbetegségei, melyeket a RÚNA magazin és a több-kevesebb rendszerességgel érkező kiegészítők segítségével igyekeztünk orvosolni, folyamatosan pótolva a hiányosságokat is.

A M.A.G.U.S. teljes átdolgozását és bővítését már a megjelenést követő második évben elhatároztuk. Figyeltünk a visszajelzésekre, vártuk, hogy felbukkanjanak azok az



alkotók, akik a szerepjátékkal már hivatásként foglalkoznak. Vártuk, hogy az épp megszületett szakma képviselőiből összeálljon a gárda, mely képes a korrekcióknál többet nyújtani.

Úgy hiszem, sikerrel jártunk, a végső szó azonban a játékosoké, az olvasóké, mindazoké, akik most eldönthetik, igazam van-e: egy év megfeszített munka eredményeképp itt a Summarium.

A M.A.G.U.S. első kiadás csupán egy - igaz, meglehetősen terjedelmes - kötetből állt, s egy darabig hitegettük magunkat, hogy ez a Summarium esetében sem lesz másképp. Tévedtünk. Az anyag munka közben szétfeszítette a terjedelmi kereteket, aztán eljött a pillanat, mikor ráébredtünk, hogy ezen a ponton már csak az észrevételekhez alkalmazkodó átstruktúrálás segít. Megállapítottuk, hogy legalább két kötet kell, majd rájöttünk, hogy három különálló egységben tudjuk csak összefoglalni mindazt, amit Ynevről és a kalandozásról tudni érdemes.

Hosszas mérlegelés után döntöttük el, mit is tartalmazzon induló kiadványunk. Az első Summariumban végül a Teremtés Három Könyve kapott helyet: Ynevé a kontinens teljes, utikönyvi igényű leírásával, a Fajoké az elfek, a törpék és az orkok aprólékos bemutatásával, és végül - de nem utolsósorban, meglehet, sokak örömére - az Aquiroké, mely Ynev legősibb létformáinak titkairól, szokásairól és mágiájáról rántja le a leplet. A végső forma megadásakor tekintetbe vettük, hogy a szabálykönyv előző, "vegyes" kiadásai régóta hiánycikknek számítanak. A Summarium 1. érkezése véget vet az áldatlan állapotnak, hisz a vele egyidőben megjelenő *Játékosok készletével* kiegészülve a klasszikus rendszert tökéletesen játszhatóvá, ezzel párhuzamosan változatosabbá és életszerűbbé, vagyis élvezetesebbé teszi - és a két újabb Summarium sem várat magára soká.

1997 első negyedében a Számok Három Könyvével jelentkezünk. A Kasztokéval, melyben az emberfajba tartozó megszokott karakterek mellett jó néhány meglepetéssel is talákkozhat az érdeklődő, a Tudáséval, melyet a képzettség- a harc- és az életerőrendszer újdonságaival töltöttünk meg, és a Titkokéval, melyben a klasszikus mágiarendszer reformja kapott helyet.

1997 derekán a Törvények Három Könyve zárja a sort: a Csodáké, oldalain a profán mágia és a varázstárgyak rejtelmeivel, a Tanításoké, melyben a mintakaland mellett teljes értékű modulokat és játéktechnikai segédleteket lelhet a Kalandmester, s végül a Kellékeké, melyben a város- és járműleírásoktól az árlistákig és a térképekig minden megtalálható, amire az Ynevet járó vándoroknak szükségük lehet.

Most hát örüljünk együtt a megújult M.A.G.U.S.-nak!

A'frad
Novák Csanád

Köszönetnyilvánítás

A kiadó munkatársai ezúton fejezik ki hálájukat az alábbiaknak, amiért mellettük álltak, és a maguk eszközeivel egy jobb, teljesebb mű létrejöttében segédkeztek.

Hall Nóra
Bartha Brigitta
Galántai János
Pál Gábor
Kun József
Izsóf Gábor
Borbás István
Jeles Attila
Sipos József
Molnár Ákos
Fagyal Béla
Fábián Zombi
Bodnár János
Vadász Illés
Fejes Tamás
Király Krisztián
Kiss József
Thököly Gábor
Anga Attila
Pákozdy Gábor
Pajti Imre
Balázs Ferenc
Nyikos Péter
Nyikos András
Balogh István
Demeter Miklós

Bevezető



Bizonyára gondoltad már egy-egy kalandregény olvastán, hogy a hős ostobaságot művelt, könnyelműen cselekedett. Esetleg az is eszedbe jutott, hogy te jobban, eredményesebben oldottad volna meg a feladatot. Nincs ebben semmi rendkívüli, még akkor sem, ha kissé mesésen hangzik a folytatás...

Két amerikai fiatalember, aki mindenki másnál többet foglalkozott efféle problémákkal, találni akart egy lehetőséget, hogy kiélhesse kalandvágyát. Próbálkozásukat 1972-ben siker koronázta. Megalkották a szerepjátékot, "minden játékok legjobbikát", s ezzel forradalmasították a játékipart.

Az új találmány lázba hozta Amerikát. Néhány év alatt mozgalommá izmosodott a rajongók tábora. Külön iskolák jöttek létre a játék oktatására, önálló iparág született, mely napjainkig szerepjátékok tervezésével, a már meglévők tökéletesítésével, könyvek kiadásával foglalkozik. Dave Arneson és Gary Gygax alkotása kinőtte Amerikát, s világhódító útra indult.

A játék sikerének titka alighanem univerzitásában rejlik: éppúgy élvezetes a tizenéves, mint a felnőtt korosztály számára. Izgalmas, szórakoztató, fejleszti a képzelőerőt és a beszédkészséget. A játékosoknak szinte korlátlan szabadságot biztosít, s ezzel addig elképzelhetetlen élményekben részesíti őket.

A játék

A játékok sokfélék lehetnek: ismerünk táblás, kártya, szó- és képjátékokat. A szerepjátékokat ezen kategóriák egyikébe sem lehet lehet beleilleszteni - kissé nehéz meghatározni valódi mibenlétét. Az összehasonlítás sem segít, hisz nincs mihez hasonlítani anélkül, hogy képzeletünket rendes, hétköznapi határain túl ne engednénk. A szerepjáték lényege azonban pontosan a képzelet szabad szárnyalása.

Lássunk egy megközelítő analógiát!

Tegyük fel, hogy egy hétköznapi, táblás játékot játszunk. A cél, hogy eljussunk a tábla első kockájától az utolsóig, mielőtt bárki más megtenné ezt. Az utat csapdákkal nehezítették, bármelyikről visszacsúszhatunk a kezdőpontra. Vannak átjárók, melyek segítségével nagyot ugorhatunk a cél felé. Eddig ez igen egyszerű és szokványos.

Változtassunk meg néhány dolgot! Az érdektelen, lapos tábla helyére - amin az út kanyarogva vezet - tegyünk bonyolult útvesztőt. A bejáratnál állunk. Tudjuk, hogy valahol kell lennie egy kijáratnak is, de azt nem, hogy merre található. Ne használjunk dobókockákat annak eldöntésére, hogy mennyit mehetünk - lehessen annyit menni, amennyit csak akarunk. Menjünk el a folyosón az első elágazásig. Innen tovább haladhatunk előre, jobbra vagy balra fordulhatunk, netán visszatérhetünk a kiindulópontra. Esetleg titkos ajtókat, rejtett átjárókat kereshetünk. Ha sikerül, újabb folyosóra bukkanunk. Ez az ösvény lehet zsákutca, de vezethet egyenesen a kijárathoz is. Az egyetlen módja, hogy megtudjuk, ha végigmegyünk rajta. Persze elég sokat járkálva előbb vagy utóbb eljutunk a kijárathoz.

Tegyük izgalmasabbá a játékot! Kóboroljanak a labirintusban lények. Csúf, elvetemült lények. Ezért kapsz fegyvereket - kardot, íjat, tőrt és pajzsot -, hogy megvédhesd magad, ha egy szörny rád támad. Ráadásul más játékosok is vannak a labirintusban. Nekik is akadnak fegyvereik.

Vajon mit tenne egy másik játékos, ha találkozol vele? Megtámadhat - hisz neki is eltökélt szándéka, hogy elsőként kecmeregjen ki az útvesztőből -, de szövetséget is ajánlhat a túlélés érdekében. Elvégre még egy gigász is megfontolja, hogy rátámadjon-e két jól felfegyverzett emberre...

Végül rejtsük el a táblát! Adjuk oda az egyik játékosnak, és nevezzük ki őt *kalandmester*nek!

A továbbiakban ahelyett, hogy a táblát nézed, a kalandmesterre hallgatsz. Ő az aki leírja, hogy a tábla szerint hogyan fest a hely, ahol éppen vagy. Megmondod, merre akarsz továbbmenni, s a kalandmester (a továbbiakban KM-nek rövidítjük) eszerint mozgatja, mondja tovább a történéseket.

Csukd be a szemed és a fantáziáddal építsd fel a labirintus falait! Képzeld el a nyirkosságtól csöpögő, ősi kőtömböket, melyekre egy rég elpusztult faj különös ábrákat vésett. Talán jelentenek valamit, talán nem. És képzeld el a támadó gigászt is, amint csatabárdot lóbálva, elfeledett átkokat mormolva közelít feléd. Próbáld magad beleélni a helyzetbe, s mond el a KM-nek, hogy mit tennél egy efféle helyzetben.

Most alkottunk éppen egy primitív szerepjátékot. A végletekig leegyszerűsítve ugyan, de fellelhetőek benne az alapvető elemei: a játékosok - a KM által kiagyalt - ismeretlen, veszélyes helyzetbe kerülnek, ahonnan ki kell magukat vágniuk.

Ez a szerepjáték lényege. A játékos felölti - a szabályok figyelembe vételével saját maga alkotta - karaktere személyiségét, s ezt a karaktert irányítja végig a kaland folyamán.



Nem csupán a karakter külsejét, de felszerelését és jellemét is meghatározza. Mindezen adatokat az úgynevezett *karakterlap*ra jegyzi fel. A karakter lehet harcos, gladiátor, valamely ynevi istenség kalandorpapja, kardművész, mágus, esetleg boszorkánymester.

Miután a karakter kidolgozták, annak fő tulajdonságait kockadobásokkal meghatározták, a játékos döntéseket hoz. Más karakterekkel és játékosokkal érintkezik, csatákban vesz részt, intrikákat sző és vagyont gyűjt. Egyszóval *úgy tesz*, mintha ő a karakter lenne a játék folyamán. Létezik a KM által megelevenített világban - egészen karaktere haláláig.

Ha valahol rosszul dönt, ha túlerővel kerül szembe, ha szerencséje végképp cserben hagyja, a karakter bizony el is pusztulhat, akárcsak a való életben. Ám ilyenkor sem szabad túlságosan elkeseredni, hiszen új karakter bármikor alkotható, s akkor csak a KM-en múlik, mikor és hogyan csempészi vissza játékosát - az új karakterrel - a már megkezdett játékba.

Ha a játékos karakter helyesen reagál a KM által teremtett helyezetekre, jól megoldja feladatait, *tapasztalati pont*okat kap. Bizonyos mennyiségű *tapasztalati pont* összegyűjtésével magasabb *tapasztalati szint*re lép. Vagyis erősebbé, ellenállóbbá válik, s a következőkben jobb eséllyel birkózik meg a veszélyekkel - azaz már nem veszhet oda egykönnyen.

Az imént elmondottak nem azt jelentik, hogy a játékosnak fel-le kell ugrálnia, körbe futkosnia és úgy viselkednie, mint a karaktere. Arról van szó, hogy valahányszor a karakterével történik valami, vagy döntést kell hoznia, úgy tesz, mintha ő lenne abban a helyzetben, és kiválasztja a megfelelő cselekvési irányt.

Fizikailag ez úgy néz ki, hogy a játékosok és a KM kényelmesen elhelyezkednek a maguk választotta környezetben. Mondjuk egy asztal körül, ahol a KM ül a főhelyen. A játékosoknak rengeteg helyre van szükségük: papíroknak, ceruzának, kockáknak, szabálykönyveknek, italnak és rágnivalónak. A KM sem éri be kevesebbel: el kell férniük térképeinek, kalandmoduljának és jegyzeteinek.

Ha már mindenki elhelyezkedett, s a karakterek is elkészültek, a KM belekezd a kaland előadásába. Ő a játékosok szeme és füle, ő személyesíti meg a történet mellékszereplőit. A játék párbeszédes és elbeszélő részek egysége. A szerencsének alkalmanként jut szerep, ennek megtestesítésére hivatottak a kockák.

A cél

Van még egy fontos különbség a szerepjátékok és az egyéb játékok között: a végső cél. Álatlánosan elfogadott szabály, hogy egy játéknak van eleje és vége - a vége pedig akkor következik, ha valaki győz. Ez így nem igaz a szerepjátékokra, mert itt senki sem "győz". A játék célja, hogy jól érezzék magukat a játékosok, hogy összejöjjenek.

Egy elkezdett játék számtalan fejezetből, úgynevezett kalandból áll. A kalandnak persze mindig van egyfajta célja: megszerezni valamely különösen értékes tárgyat egy nagyúr megbízásából, felkutatni romvárosok titkait, vagy segíteni egyik birodalmat a másik ellen. Az effajta célok elérhetőek nyolc-tíz összejövetel alatt, ahol persze a játékosok olykor öt-hat órát is játszanak.

Ám a játéknak nincs vége, amikor egy kaland befejeződik. Ugyanaz a karakter más kalandokban is felkerekedhet. Az ilyen kaland-sorozatokat *életút-játék*nak nevezzük, hisz szerencsés esetben a karakter teljes életét játszuk végig.

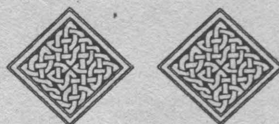
De emlékezzünk: a kaland célja nem a győzelem, hanem hogy jól érezzük magunkat, míg a közös cél felé haladunk. Egy kaland hossza nem szab szükségképp mesterséges határt a játékidőnek - a M.A.G.U.S. több mint elég kalandra ad lehetőséget ahhoz, hogy egy társaság akár élete végéig eljátszhasson.

Tanácsok

Effajta játék törzsanyagát tartalmazza ez a kötet is. Tágas és különös dimenziót tár fel, új népekkel, fajokkal, varázslatokkal keresi azok kedvét, akik ismerik és megkedvelték első változata, a M.A.G.U.S. szabályait - azok számára pedig, akik csak most ismerkednek ezzel az időtöltéssel, a *Játékosok készleté*vel karöltve pótolja a régóta hiánycikknek számító alapkönyvet. E két kötet már elegendő ahhoz, hogy egy társaság megkezdhesse - vagy új utakon folytathssa - kalandozását Wayne Chapman világán.

Amennyiben jóelőre eldöntötted, hogy nem kívánsz kalandmester lenni, nyugodtan figyelmen kívül hagyhatod a KM-nek szóló részeket - a tapasztalatok persze azt mutatják, hogy a játékosok előbb-utóbb ismeretséget kötnek ezekkel is, ha másért nem, hát azért, hogy egy-egy vitás helyzetben saját igazukat bizonyítsák. Ez természetes, de szögezzük le most rögtön a szerepjátékok örök vezérelvét: *A játék tartama alatt mindig a kalandmesternek van igaza. Ha ezt a társaság nem fogadja el, értelmét veszíti, vitadélutánná alakul az egész - így inkább bele se fogjatok a kalandba!*

A játékhoz, mint a fentiekből kiderült, minimálisan ketten kellenek: egy kalandmester (KM) és egy játékos (JK). Célszerű azonban ennél többen játszani - az ideális létszám 5-6 fő. Amennyiben ismerőseidet nem tudod rávenni, hogy szegődjenek társaidul, keresd fel valamelyik szerepjátékklubot, ott biztosan partnerekre találsz.



Néhány etikai szabály

1. Sose kérdőjelezd meg a KM igazát! Ha valamiben nem értesz vele egyet, mondd el neki, ám ha ennek ellenére sem változtatja meg döntését, fogadd el azt!

2. Légy megértő játékostársaiddal szemben, ha más véleményen vannak mint te! Próbáljatok közös nevezőre jutni a vitás kérdésekben, hiszen a játék csak akkor gördülékeny ha hozzávetőleges egyetértés van köztetek. A kaland kezdetén válasszatok ki egy vezetőt, akire minden játékos hallgat, és ő döntse el, hogy a csoport mit, hogyan csináljon. Ez a vezetőre felelősséget ró, éppen ezért ne próbálja oktalanul ráerőltetni akaratát a többiekre!

3. Nem érdemes csalni sem a karakteralkotáskor, sem a harci szituációkban. Lehetséges, hogy a KM nem ellenőrzi, hogy mennyit dobtál valójában, ám ha egyszer rájön a csalásra, többet nem hisz neked, s olykor - amikor kizárólag a jóindulatán múlik az életed - ellenedre dönt majd.

4. A lehető legnagyobb mértékben próbáld magad beleélni karaktered személyiségébe, s próbálj úgy dönteni és viselkedni, ahogyan egy afféle helyezetben egy olyan személyiség valóban cselekedne! Ne űzz gúnyt társaid karakteréből, bármennyire mulatságosnak találod is őket! Kétes helyzetben talán épp ezért segítenek, vagy hagynak majd cserben...

5. A kaland folyamán olykor - okkal, vagy ok nélkül - megharagudhatsz egy másik karakterre. Ellenszenvedet tartsd szigorúan a játék keretei között, sose vidd át a való életbe! Előfordulhat ugyanis, hogy egy számodra kedvezőtlen döntést a KM sugalmazására (esetleg utasítására) hozott meg, s ennek hátterét nem mindig ismered.

6. Nem illik más játékos karakterét megölni, még akkor sem, ha okot szolgáltat rá. Az adott szituációban inkább kábítsd el, üsd le, vagy tedd más módon ártalmatlanná, de ne pusztísd el végérvényesen! Ne feledd, hogy ő épp annyira szereti karakterét, mint te a magadét. Ha egy csoportban megindul egymás karaktereinek leöldösése, hamarosan te is karakter nélkül találod magad.

7. Segítsd a kezdő játékosokat, magyarázd el nekik a szabályokat, s ne élj vissza a tudatlanságukkal!

Kifejezések

(A kiemelt, játékban leggyakoribb kifejezések mellett azok rövidítése szerepel)

Akaraterő (AE): A karakter egyik fő képessége. A mentális képességek közé tartozik, fontos összetevője a *Fájdalomtűrés Pont*nak, a *pszi*nek és *mágiaellenállás*nak. Nevezik szellemi állóképességnek is.

Asztrál (A): A karakter egyik fő képessége. Elsősorban az érzelemvilág kiegyensúlyozottságát jellemzi.

Asztrálmágia: Azon mágiaformák gyűjtőneve, melyek a befolyásolni kívánt lény érzelemvilágára hatnak.

Állóképesség (ÁK): A karakter egyik fő képessége. A karakter hosszas fizikai erőkifejtéssel szemben tanusított állóképességről tudósít. Fontos összetevője a *Fájdalomtűrés Pont*nak.

Boszorkánymágia: A mágia azon formája, melyet a boszorkányok és boszorkánymesterek használnak. Varázslati kevés kivételtől eltekintve csak az anyagi és az asztrálsíkon hatnak.

Célzóérték (CÉ): A karakter *harcérték*ének egyik összetevője. Azt fejezi ki, hogy lőfegyverekkel milyen könnyen tud eltalálni valamit - vagy valakit.

Egészség (EG): A karakter fő képességeinek egyike. A fertőzésekkel és más egészségkárosító fizikai megpróbáltatásokkal szembeni védettségről tudósít. Fontos összetevője az *Életerő Pont*nak.

Erő (E): A karakter egyik fő képessége. A karakter fizikai erejét jellemzi. Fontos összetevője a *Támadó Érték*nek.

Életerő Pont (ÉP): Azt mutatja meg, hogy egy adott lény hány súlyos, kritikus sebet tud elviselni, mielőtt meghalna. A humanoid lényeknek többé kevésbé azonos mennyiségű életerőpontjuk van. Ha az ÉP nulla alá csökken, a lény meghal.

Életút-játék: Az olyan kalandsorozatot nevezzük életút-játéknak, melyenek azonosak a szereplői. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy egy adott karakter életét játszuk végig.

Fájdalomtűrés Pont (FP): Annak mértéke, hogy egy lény hány kisebb sebesülést képes elviselni, mielőtt annyira lelassulna, hogy képtelen a támadásokat kivédeni. Ha egy lény FP-i elfogynak elájul. A Fájdalomtűrés Pontok hiánya azt vonja maga után, hogy a sebzés értéke közvetlenül az Életerő Pontokból (lásd ott) vonódik le.

Gyorsaság (GY): A karakter egyik fő képessége. Az adott lény fizikai gyorsaságának mértéke. Fontos összetevője mind a *támadó-*, *védő-*, és *kezdeményezőértéknek.*

Harcérték Módosító (HM): Azt mutatja, hogy egy karakter magasabb Tapasztalati Szintre lépve mennyivel tud jobban harcolni. Elosztható a támadó-, védő-, kezdeményező- és célzóérték között.



Infralátás: Hőlátás. Segítségével a tárgyak és testek által kibocsátott hősugarakat lehet látni. Nem ad tiszta képet a világról, csak a hőfoltok alapján enged tájékozódni.

Intelligencia (I): A karakter egyik fő képessége. A gondolkodás gyorsaságát, s a tényekből levont következtetések helyességének mértékét mutatja meg.

Játékos karakter (JK): Azon karaktereknek a gyűjtőneve, amelyeket játékosok személyesítenek meg.

K6: A hatoldalú dobókocka elnevezése.

K10: A tízoldalú dobókocka elnevezése. A nulla mindig tízet jelent.

K100: A százalékdobás elnevezése. Dobás két tízoldalú kockával. Az első kocka eredménye a tizeseket, a második az egyeseket mutatja. Pl.: Az első dobás eredménye 6. A második dobás eredménye 8. Ezek szerint a K100 végeredménye 68. A 01 eggyel egyenlő, míg a 00 a százat jelenti.

Kaland: Az a történet, amit a játékosok végigjátszanak. Egy *Kaland* bevégződhet egy játék alatt, de elhúzódhat játékok sokaságán keresztül is. A *Kaland* megnevezés tehát nem feltétlenül egy játékot takar, hanem annak a történéssorozatnak az elnevezése, amely egységet képez - azaz eleje, közepe és vége van.

Kalandmester (KM): Az a játékos, aki a Kaland történéseit előadja, cselekedteti a *Nem Játékos Karaktereke*t (NJK), és betartatja a szabályokat - a játékvezető.

Kalandmodul: Előre kidolgozott és megírt Kaland, melyben a történet minden *NJK* szereplőjét, helyszínét, eseményvázlatát és egyéb mozzanatát rögzítették. Kalandmodulokat lehet vásárolni, vagy saját magunknak kidolgozni. *Figyelem! Játékosok soha ne olvassák el a Kalandmodulokat!*

Kalandozó: Más néven *kiválasztott.* Olyan lelki alkattal megvert vagy megálldott személy, aki képtelen egy helyben megülni - függetlenül anyagi és társadalmi helyzetétől -, életelemének a veszélyt tekinti. Az összes játékos ehhez a csoporthoz tartozik, de kalandozók a legnevesebb NJK-k is. A kalandozókra a világ bizonyos törvényei és a sors rendelései nem szükségképpen érvényesek.

Karakter: A játékos vagy a KM által mozgatott, a Kalandban szereplő figura elnevezése.

Kaszt: A játékosok és az NJK-k rendszerbe sorolásának fő meghatározója. Azt jelöli, hogy a karakter élete folyamán elsősorban milyen képességeire, képzettségeire támaszkodik. Öt főkaszt - *Harcos, Pap, Tolvaj, Harcművész* és *Varázsló* - és több tucatnyi alkaszt ismeretes. A kaszt az adott karakter legmeghatározóbb jellemzője, de sohasem a születési vagy társadalmi rang mutatója.

Kezdeményezés: A harcrendszer azon eleme, mely egy harci szituációban a sorrendet állapítja meg - azaz, hogy ki támad először, ki másodszor, stb.

Kezdeményező Érték (KÉ): Azt mutatja meg, hogy egy adott szituációban kinek van nagyobb esélye először cselekedni. Minél nagyobb a KÉ, annál valószínűbb, hogy a karakter elsőként cselekedhet.

Kezdeményező Dobás (KD): A cselekvési sorrend eldöntésére szolgáló kockadobás, mely K10-zel történik. A dobás eredményét hozzá kell adni a karakter Kezdeményező Értékéhez, s az így kapott érték lesz a Kezdeményezés. Akinek a legnagyobb a Kezdeményezése, az cselekedhet az adott időtartamon belül először, a második legnagyobb Kezdeményezéssel bíró a következő, stb.

Képesség: Más szóval tulajdonság. A karakter fő fizikai és szellemi képességeit határozza meg. Képesség pl. az *erő, ügyesség, az intelligencia* és az *akaraterő.*

Képességpróba: Egy olyan helyzet eldöntésére szolgáló dobás, melyben valamelyik képesség, de a szerencse is döntő szerepet játszik. A képességpróba minden esetben K10-zel végzendő - a módosító tényezők figyelembevételével az adott tulajdonság 10 feletti részénél kell kevesebbet dobni ahhoz, hogy a *Képességpróba*sikeres legyen.

Képzettség: Azon tanult ismereteket nevezzük képzettségeknek, melyek bármely kaszt tagjai számára megszerezhetők.

Képzettségmódosító: A karakter azon lehetőségét mutatja, hogy milyen gyorsan tud újabb képzettségekhez jutni. A Képzetségmódosító egy szám, mely a kaszttól függ, és minden magasabb Tapasztalati Szintre jutáskor hozzáadódik a Képzettség Pontok aktuális számához.

Képzettség Pont (KP): Ahhoz, hogy egy karakter újabb képzettséget szerezhessen, bizonyos mennyiségű KP-t kell összegyűjtenie. Ennek mennyiségét a képzettség, és annak foka határozza meg. A Képzettség Pont nem más, mint annak mérőszáma, hogy az adott időszak alatt mennyi ideje és energiája jutott a karakternek tanulásra.

Kör: Időegység. Egy kör tíz *szegmens*ből áll. Hat kör felel meg egy percnek. Általában egy harci cselekedet végrehajtása egy kör időt vesz igénybe.



Különleges Képességek: Mindazon képességeket ide soroljuk, melyek nem tanulhatóak, hanem faji, illetve hasonlóképpen rendkívüli - pl. mágikus - eredetűek. Tipikus Különleges Képességnek számít az *Infralátás*, *Ultralátás*, vagy a *Természetes Mágiaellenállás*.

Mana: A mágikus energia elnevezése. Az a különleges erő, mely mindent áthat, s amely felhasználásával képesek a mágiahasználók varázsolni.

Mana-pont (Mp): A mana mértékegysége. A varázslatokhoz szükséges energiamennyiséget mérjük Mana-pontban. Minél több Mp felhasználásába kerül egy mágia végrehajtása az annál bonyolultabb, erősebb vagy hatékonyabb.

Mágiaellenállás (ME): Egy lénynek vagy tárgynak azon képessége, hogy ellenálljon a ráirányuló varázslatok hatásainak. Az ME két összetevőből áll. A Tudatalatti Mágiaellenállás (TME) képességével minden lélekkel bíró teremtmény rendelkezik. Ehhez adódhatnak hozzá tárgyakból, különleges módszerekből és szellemi diszciplínákból adódó mágia elleni védettségek.
Az ME értéke azt mutatja meg, hogy egy teremtmény mekkora erejű mágikus hatásnak tud ellenállni.

Meglepetés: A harcrendszer egyik kifejezése. Azt a szituációt jelöli, mikor a támadónak sikerül készületlenül érnie ellenfelét, az nem számít a támadásra - tehát nem készült fel a védekezésre, esetleg még fegyvere sincs a kezében. A meglepetészerű támadás mindig sok előnnyel jár a támadó számára, ám a meglepetés az első harci kör lejártával semmivé foszlik.

Mentál: Az intelligencia és az akaraterő összefoglaló neve. Egy lény gondolati világát, pusztán észbeli, logikai képességeit jelöli. Ha valakire azt mondják mentállény, azzal azt fejezik ki, hogy elsősorban az eszére hallgat, és nem törődik érzelmeivel.

Mentálmágia: Azon mágiaformák gyűjtőneve, melyek tudatközpontra, egy lény gondolkodására illetve logikai felfogóképességé gyakorolnak hatást. A legnehezebb és egyben a legveszedelmesebb mágikus tudomány.

Mozgásgátló Érték (MGÉ): Elsősorban páncélokra, vértekre és egyéb felszerelési tárgyakra vonatkoztatott érték, mely azt jelöli, hogy az adott tárgy vagy eszköz viselése mennyit von le a karakter Gyorsaságából és Ügyességéből.

Nem Játékos Karakter (NJK): Az olyan karakter elnevezése, amelyet nem játékos, hanem a KM személyesít meg. Döntéseit - még ha valamelyik JK szolgájául vagy segítőjéül szegődött is - cselekedeteit és a kaland folyamán tanusított egész viselkedését a KM befolyásolja, illetve adja elő.

Pszi: A gondolkodó lények - kevés kivételtől eltekintve emberek - mentális eneregiáját felhasználó tudomány. A varázslók számára a mágia alapja. Segítségével a tudati erők felszabadíthatók, és akár az anyagi világ, akár más lények befolyásolására használhatók. A pszi bizonyos formái (Pyarroni módszer) képzettség formájában bárki által elsajátíthatók.

Sebzés: Azon érték, mely megmutatja, hogy mekkora sebet okozott egy sikeres támadás. A "sebzést dobni" kifejezés arra utal, hogy a találat után a fegyver Sebzés rovatában meghatározott módon állapítják meg a seb mértékét - azaz az okozot Seb Pontot (a továbbiakban SP). A SP-t vagy az FP-ből, vagy ha azok már elfogytak - néhány különleges esetben akkor is, ha van még FP - az ÉP-ből kell levonni. Egy karakter sebzését úgy lehet kiszámolni, hogy a fegyver saját sebzéséhez hozzáadjuk az Erőből származó sebzésplusszokat valamint az egyéb módosító tényezőket, pl.: pszi, mágia vagy speciális képzettség, esetleg méreg.

Sebzésfelfogó Érték (SFÉ): A páncélok, vértek, pajzsok és sisakok - esetenként egyéb tárgyak és viselt eszközök - jellemzője, mely megmutatja, hogy az mennyi Seb Pontot tud felfogni - elhárítani - az okozott sebzésből, ha a páncél, stb. viselője ellen sikeres támadást hajtottak végre.

Szegmens: A M.A.G.U.S. által hasznáit legkisebb időegység. Hozzávetőleg egy másodpercnek felel meg. 10 szegmens egyenlő egy körrel.

Szent Szimbólum: A papok és paplovagok legfontosabb rituális kelléke. Egy vallás vagy isten fő jelképe. A szent szimbólumokat rajzolni, festeni szokták, ám gyakorta fából, fémből kifaragva viselik. A szimbólumok rajzolata korlátozott mágikus képességgel bír, már puszta felmutatásuk is hatással lehet egyes teremtményekre, de igazi hatalmuk papok vagy paplovagok kezében nyilvánul csak meg.

Szépség (SZ): A karakter egyik fő fizikai képessége. A külső, esztétikai megjelenés mérőszáma, melyhez az emberi értékrendet vettük alapul.

Tapasztalati Pont (TP): Minden helyesen megoldott feladat, legyőzött szörny, megfejtett rejtély tapasztalatot jelent a karaktereknek. Ennek pontos meghatározása a TP. Minnél több TP-t gyűjt egy karakter élete során, annál tapasztaltabbá (értsd: hatalmasabbá, veszedelmesebbé, nagyobb tudásúvá) válik. A Tapasztalati Pontok odaítélése a KM dolga.

Tapasztalati Szint (TSZ): Azt jelzi, hogy mennyire tapasztalt a karakter. Bizonyos mennyiségű TP összegyűjtésekor a karakter a következő TSZ-re lép, ami általában nagyobb fájdalomtűrési képességgel, jobb harcértékekkel és plusz Mana Pontokkal jár.

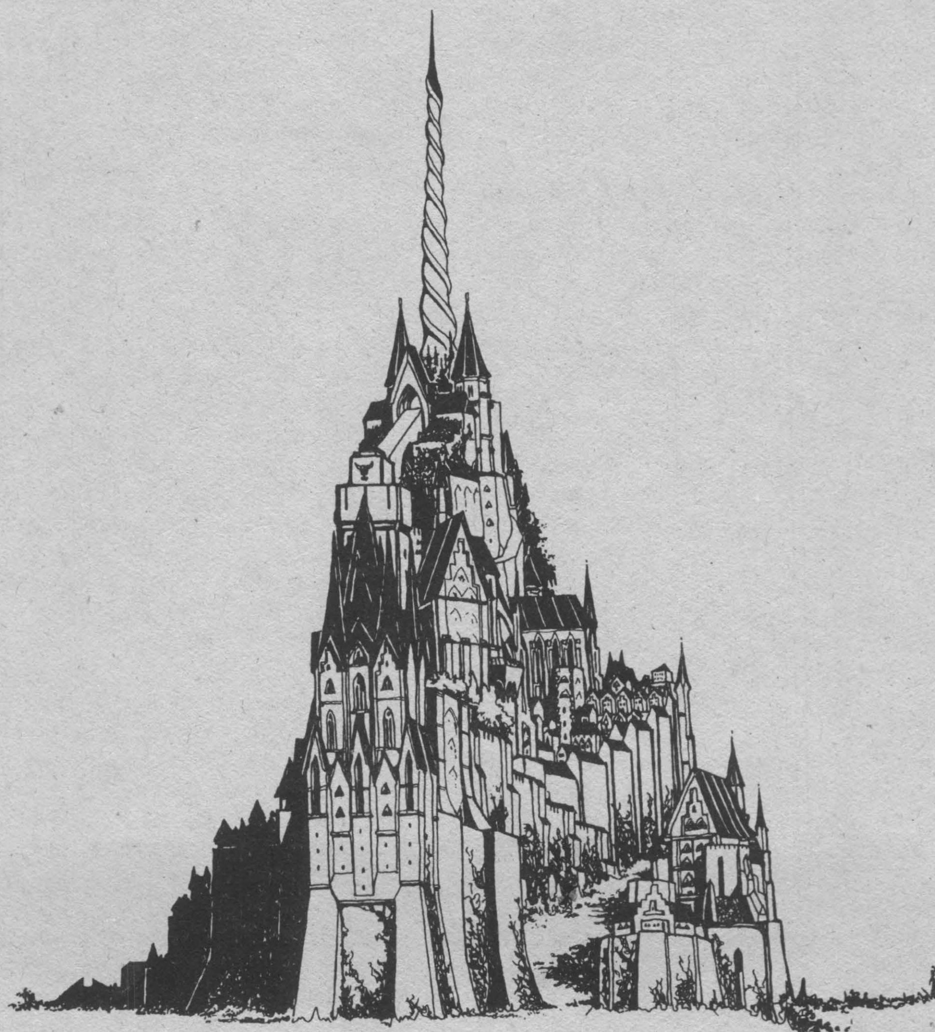


Támadó Dobás: A harcrendszerben használatos kifejezés. Azt hivatott modellezni, hogy fegyveres - esetleg pusztakezes - harc folyamán, egy harci kör alatt (tíz másodperc) sikerült-e a támadónak megsebeznie ellenfelét. A Támadó Dobás mindig K100-zal történik, és az eredményéhez hozzáadódik a karakter Támadó Értéke. Ha a végeredmény nagyobb vagy egyenlő az ellenfél Védő Értékénél (lásd ott!) akkor a támadás sikeres volt, és az okozott seb megállapítása végett Sebzés következik. Ha a végeredmény kisebbnek bizonyul az ellenfél VÉ-jénél, a támadás sikertelen.

Támadó Érték (TÉ): A karakter egyik fő harci jellemzője. Azt mutatja meg, hogy valaki milyen jó fegyverforgató, mennyire gyakorlott a harcban - annak is a támadó részében. A TÉ főbb összetevői: *TÉ alap, HM, az Erő, Gyorsaság, Ügyesség tíz feletti része, a fegyver támadó értéke, és a fegyveres képzettségekből adódó plusszok.*

Ügyesség (Ü): A karakter egyik fő fizikai képessége. A mozgás koordináltságát, pontosságát határozza meg, valamint azt, hogy a karakter mennyire aprólékosan és gyorsan tud egy mozdulatsort megtanulni. Az ügyesség magába foglalja az egyensúlyérzéket is. Beleszámít a Kezdeményező, Védő és Támadó, valamint a Célzó Értékbe.

Védő Érték (VÉ): A karakter egyik fő harci jellemzője. Arról árulkodik, hogy a karakter milyen hatékonysággal tudja kivédeni a rázúduló csapásokat, mennyire jó a védekezésben. A VÉ fő összetevői: *VÉ alap, HM, az Ügyesség és a Gyorsaság tíz feletti része, a fegyver védő értéke, valamint a fegyveres képzettségekből eredő plusszok.*



1. RÉSZ

Fajok Könyve

A hosszúéletűek

Mairos Jaborr feljegyzései az ynevi elfekről



airos a nevem, Dreina kegyelméből a Riegoy városállamok Inkvizíciós Székének írnoka vagyok. Jelen írást a Magas Szék kérésére készítettem a Pyarron szerinti 3715. év Halál havának ötödik és tizenharmadik napja között, egy magát Leirrennek nevező elf elbeszélése alapján. Az elhangzottakon semmit nem változtattam, ahhoz a magam feje után egy szót sem illesztettem. A másfajút egy Erimar on Athor nevű vándor hozta a rendházba súlyos sebesülten - saját állítása szerint a Kék Sziklákól nem messze, egy vízmosásban bukkant rá. Az elfet a jelek szerint saját fajtársai támadták meg, a miértről ő maga tájékoztatott bennüket, ahogy ez az alább következőkből kiderül. Megítélésem szerint ezen irat oly dolgokról tájékoztat bennünket, hogy a nagytiszteletű Inkvizíciós Széknek fontolóra kell vennie nemcsak elolvasását, de sürgősen döntenie kell további sorsáról is. Következzen hát az írás, melyet betegágyán maga az elf mondott nékem tollba. Megjegyzendő, hogy mind a pyarroni nyelvet, mind a városállamok beszédét igen jól bírta, ezért semminémű félreértésre mód nem adódott, és az esetleges zavarokat segítségemmel mindig tisztázni sikerült.

Első tekercs

Első nap

Leirren vagyok, s sokkal többet tudok e világról, mint amit nektek valaha is tudni adatik. Mert öregebb vagyok, mint ez a dögszagú ház itt körülöttem, mely úgy rámnehezedik fojtó páráival, holott a ti nemzedékeitekből tán húszat is dajkált. Nem a büszkeség vagy a lenézés mondatja velem e szavakat, csupán a tényekről beszélek. Mert nehezen viselem a bezártságot, s bárhogy tárogatja az a jólelkű cseléd az ablakot, mégis a mellemen ül a savanyú lég. Ha meglenne hozzá az erőm, s az egészségem is megengedné, szívesebben diktálnék a kertben e jámbor írástudónak.

Hiszen tudom, hogy ez a feladatom. Lelkem egyik fele tiltakozik ellene, de a másik tudja, hogy így kell cselekednem. Ezt kívánja Magon L'llevar, a Szavakat Ismerő, s én nem tehetek parancsa ellen. Nem hittem volna, hogy valaha erre az elhatározásra jutok, s csak akkor érlelődött bizonysággá bennem, amikor a szurdok mélyén feküdtem a tízölnyi zuhanás után. A fák - jóllehet csak egyszerű égerbozót volt - megérezték, ki bucskázik a szirt tetejéről feléjük: elkaptak, és elleplezték a *siryaok* elől nyilaktól átjárt testemet. Elleplezték, igen. Tudom, furcsállod szavaimat, de mire mondandóm végére érek, mindent éreni fogsz.

Luminatar vagyok - több, s mégis kevesebb más elfeknél. Több, mert oly dolgokat ismerek, melyre sokan vágynak, s kevesebb, mert majd' mindenemet feláldoztam, hogy a birtokába jussak. Mint mondtam, lassan mindent meg fogsz érteni, te percnyi életű lény. Ti mentettetek meg, s ti lesztek, kiknek mindent elősorolok, mi tudnom engedtetik, s érdemesnek tartom, hogy megtudjátok. Nem én akarom így, hanem a Szavakat Ismerő. Majd megtisztul a látástok.

Hogy mindazt, mi most következik, megérthessétek, előbb oly dolgokról kell beszélnem, mik oly rég történtek, hogy még a mi őseink sem emlékeznek rá pontosan. Ám én ott voltam, azt hiszem.

Ne csukd be azt az ablakot; legalább ezt a langy tengeri szellőt hagyd meg nekem, emberleány.!

Jegyezd, írnok!

Urria volt először. Egyedüli volt és mindenható. Ő volt a föld, a levegő, a vizek és a Fa. Ő volt minden, és mindenek ura volt ő. Az Élet és az élet védelmezője volt ő. Maga a Fa. Az Uscha.

Gyönyörű volt az ő kérge, s mi az ő árnyékában éltünk. Urria formált bennünket, és állított önmaga őreiül. Mindenhol enyhet adtak az árnyak, s kellemes volt mind a lét, mit vele tölthettünk. Mert akármilyen messzire is mentünk azon a földön, ő óvón ott volt velünk. Lelkünk mindig visszatalált hozzá, mert abból az avarból formált minket, amit a Fa, az Uscha hullajtott végtelen koronája alá. S nem voltunk akkor még bűnösök.

Ám egyszer harcosok tűntek fel az Uscha árnyai alatt. Sosem láttuk őket, és megdermedtünk. Nem voltak mások, mégis különböztek tőlünk. Fáradtak voltak, s fegyvereiket kivonva jöttek. Nem bántottuk őket. Azt mondták, csak pihenni vágynak. Bekísértük ekkor őket egészen a törzsig. Akkor pedig a kardjaikkal megnyitották az óriás Fa törzsét, és ittak a kéreg mögül folyó hűs vizekből. A Szent Fából. Az Uschából. Levágtuk őket egy szálig.

Mihelyt az utolsó csepp vért is beitta a föld, megszólalt Urria:

- Nem értettetek meg engem. Miért állítottalak benneteket a Fa alá?



- Hogy megvédhessük - feleltük.

- Elfelejtettétek, hogy nem ölni küldtelek oda benneteket - szólt Urria. - Én maga vagyok az élet, s az élet védelmezője is én vagyok.

- De Uschát akarták bántani, kérgét felhasították, hűs nedveit itták.

- Ne akadékoskodjatok! Ő maga adta a nedveit, mert kérték. Ti pedig megöltétek mindet, kit az Uscha megajándékozott. Tövét vérrel mocskoltátok be, s csakúgy bemocskoltatok mindent, mit teremtettem. Megtagadlak benneteket! Lelketek nem találhat vissza hozzám, csak ha már mindent, mi beszennyezte, saját véretekkel mostatok le. Nem imádhattok engem, s nem is ábrázolhattok mást, mint arcaimat, kik veletek lesznek, mire visszatérhettek hozzám.

E szavakat szólta Urria, aztán iszonytató förgeteget támasztott, mi szerteszórt bennünket mind a végtelen világokba, s letépett sok ágat is az Uscha testéről. Velünk zuhantak az ágak, s minden világban, hová megérkeztünk ezek lettek az első fák, mik alatt első áldozatainkat sírva bemutattuk. De Urria végleg elfordította arcát felőlünk. S mi tovább keseregtünk, s voltak olyanok is, kik inkább saját kezükkel vetettek véget életüknek, csakhogy ismét Urria lebeghessen a szemük előtt.

Ekkor azonban szörnyű haraggal megjelent Finna Lies, a Korokon Tanító, az első és egyetlen, akit Urria küldött, hogy ő legyen az első kalahora. Iszonyú szavakat zúdított ránk, s a holtakra mutatva így szólt:

- Őrültek ők és mindazok, kik így cselekszenek! Lelkük végleg elveszett, s már sohasem kerülhet Urria elé! Mind, ki ily szörnyűséget követ el így fog bűnhődni. Lelketek nem szabadulhat e földektől, míg végleg meg nem tisztul. Így szól urunk Átka, ez ellen mit sem tehettek.

Így beszélt a Korokon Tanító, és elmondta, hogy mind a többiek, akik követni fogják, a mi népünkből legyenek, mert nem lesz más, kit Elveszett Urunk őutána küld.

Adj most innom, mert lázam mellett szomorúság sorvaszt! Oly belső veszteség ez, amit a ti növendék fajotok soha meg nem fog érteni. De ne bánkódj emiatt! Hegyezd meg inkább a tolladat, mert oly dolgokat hallasz most, melyek méltók a feljegyzésre. A kalahorákról fogok beszélni, hogy jobban megérthess a későbbiekben. Nehéz a ti fajtátokkal szót érteni: sok évig kellett udvaraitokban forgolódnom, hogy felfogjam, a magatok gyarló módján miként is akartok megbirkózni az élettel. Nézd el nekem, ha valamit oly módon közelítenék meg, mely nem lesz világos számodra, s ne restellj szólni emiatt!

A kalahorák népünk szentjei. Nem, a szent nem jó szó erre, hisz többek azoknál, ám semmiként sem isteni hatalmú lények, noha nem nélkülözik az isteni lényeget. Urria arcai mind. Rajtuk keresztül tudjuk, miként viselkedjünk, általuk jutunk tudáshoz, ők mutatnak jeleket, ők ruháznak fel hatalommal. Már amelyikük megteheti.

Fontos megjegyeznetek, hogy nem az isteneink, mint ahogyan azt többen közületek gondolják. Örvendezz! Ők mind elveszett istenünktől való lények, kik egykor közöttünk jártak, s koronként más és más üzenettel mutattak utat. Nem istenek, de ha kell, több erőt, hitet és bátorságot adhatnak, mint a ti égi hatalmasságaitok. Szenvedéseik által felemelkedett kiválasztottak, akik lemondva saját valójukról, ha kell, alakot és nevet változtatva vezetik népünket. Látom, nem érted. vagy épp eretneknek tartasz. Egyre megy. Az én népem közül is lennének olyanok, akik azért, mit elmondani készülök, a véremet vennék. Sokan úgy vélik, nem igaz, hogy kiket most tisztelünk, már korábban is utat mutattak. Talán igazuk van. Nem akarlak megtéríteni, hiszen értelmetlen lenne, és nem szükséges, hogy istened szolgáiért kiálts. Nem tőlem kell megvédeniük. Sem azoktól, kiket papjainknak hiszel. Majd elmondom, miért.

Népünket ismerve tudnod kell, hogy más kalahorákat imádnak északon és délen. Történelmünkből, és a nagy távolságokból adódik mindez. Az északi kalahorák talán hatalmasabbnak tűnhetnek az embernépek számára, ám nem kell lekicsinylőn beszélnetek a délvidékiekről sem. Mert hatalmuk helyhez, időhöz nincs kötve, csupán azok lelkéhez, kik őket imádják. S bizony mára igencsak eltávolodott egymástól Észak és Dél elfjeinek gondolkodása. Vannak oly kalahorák, kik visszaszorultak, mert nem volt rájuk szük-





ség. Mindig azok vezetnek minket, kikre a legnagyobb szükségünk van. Ők testet is ölthetnek, ám ha megteszik, oly dolgok vannak készülőben, mik a legkevésbé vannak áldásos hatással népünkre. A korokon keresztül gyakorta vették fel egymás nevét, s voltak, kiket oly cselekedeteikért tiszteltünk, melyeket nem ők váltottak valóra. Tudom, nem igazán érted mindezt, de nem hibáztatlak, hisz ember vagy. Istenünk régen magunkra hagyott minket, de változó arcai itt vannak velünk.

Első mind közül Finna Lies, a Korokon Tanító, elveszett istenünk küldötte, ki az első korokban kísért bennünket. Általa, az ő útmutatásával váltunk nagy néppé.

A második Siena Boralisse, a Érintéssel Enyhítő, ki a füvekben és gyógyító gyökerekben lakozik, aki testetlen és alaktalan, mert ezerféle formát ölthet. Eldobta pompás alakját, hogy mindig és mindenhol közöttünk lehessen.

A harmadik Magon L'llevar, a Szavakat Ismerő. Ki a tudást őrzi, a neveket jegyzi, kinek ajkáról varázserejű szavak szállnak. Az aquir háborúkban távozott, s a sötét korok előestéjén fog csak közénk visszatérni. Hatalma mégsem homályosult el, hiszen nélküle elfogyna tudásunk, elfelejtenénk neveinket, s tűz nélkül maradna lelkünk. Neki kell mindent lejegyeznie, ha népünk emlékezete megcsorbulna.

A negyedik Eidhil K'meakhan, a Dalokban Élő. A szavak értelmét megmutató, költők és dalnokok segítője ő. Általa nyer a szó igazi hatalmat, ő köti össze a szíveket és a füleket. Az Ősök holt szavát testesíti meg.

Az ötödik Nemathial Ariaven, a Tűzhelyre Vigyázó, ki óvja és védelmezi a Családokat, a zsarátnokot, aki felügyel a nép jövendőjére. Eddig kétszer pusztították el, de mindannyiszor visszatért közénk. Teste a parázs, szava a melegség. Benne az önfeláldozás gyönyöre ölt testet.

A hatodik Rhienna Malvaureen, a Tűz Csiholója. Ő kelti lelkünkben a vágyat, mutatja meg egymásnak a szerelmeseket. Mosolyokban Lakozónak is nevezik, s minden elf településen megtartják ünnepeit. Övé a megnyugvás heve.

A hetedik Fliadais D'Anatel, a Lombok Őre. Egyes helyeken Narmiraen testvére, másutt magában áll, csakúgy, mint Siena Boralisse, az Érintéssel Enyhítő. Minden fában és bokorban ő susog, érintése enyhet ad. Őbenne él az igaz türelem.

A nyolcadik Moranna Naranol, a Homály Lakója. A lelkeket kalauzolja éltük végeztével, s ő ítéli meg, mennyire sikerült magukról életükkel a reá tapadt mocskot eltisztítani. Soha nem volt teste, s mégis mindig ott van, ahol várják. Felhőárnyék a tavaszi réten, vadlibák rikoltó csapata. Mindenkiben benne él, mert ő a kezdettől való elmúlás.

Volt idő, amikor Dél hamis isteneket teremtett magának. Eltévelyedett kor volt az, amikor az elmúlás szele meglegyintette népemet, s megijedtek a hitetlenek, hogy istenek nélkül elenyésznek. Istennek kiáltottak hát ki bálványokat, s hamis hitükben hozzájuk könyörögtek, mintha azok segíthettek volna rajtuk. Szobrokat alkottak. Kétségkívül varázserejű szobrokat, melyek megelevenedtek, ha úgy hozta a szükség. De nem volt bennük isteni, csupán elátkozott kalahorák, kik enhibájukon kívül vezették tévútra a megrettenteket. Ők voltak: Shyole Denetaar, kiben a Nap csillogását és a tűz lobogását vélték felfedezni, Llys A'Cahisse, akiben a holdakat imádták gyarló módon, s mind a hideg vizeket, és Wyddan M'Aldvin, a Messzenéző, az idegen tengerek roppant vizeinek ura. Megformáltak hát mindent, amit nem értettek, és ahelyett, hogy elgondolkoztak volna a dolgok mibenlétéről, miként azt Magon L'llevar tanította, az érthetetlent kezdték félni és tisztelni. Nem kétlem, hogy a szobrok megmozdultak, és ha léteznek, tán ma is megmozdulnak még - ám az ismeretlen imádata semmi jót nem hozott amúgy is szorongatott népünknek. A kalahoráknak hála, mára jobbára visszanyertük ezen megtévelyedetteket.

A mostani idők - mit ti Hetedkornak ismertek - északi kalahoráiról eleget hallhattál már. A kiszakadottak szertevitték hírüket Yneven, a percnyi életű népek többet tudhatnak róluk, mint az ezt megelőző korokban összesen. Ám a helyedben nem lennék büszke erre a lopott tudásra. Még így sem érthettek meg mindent. Négyen vannak ők. Régóta kísérik népemet, és gyakorta más néven jelentkeztek közöttünk, de mindig megmutatták, miként kell viselnünk a ránk mért sorsot. Nem kell azonban azt hinned, hogy csak őket tiszteljük. Mindazok, kiket eddig említettem, szintúgy kebelünkben élnek, ám példáik kevéssé mutatnak utat, mint az alább következőké.

Az első, a legidősebb közöttük az, kit most Narmiraen néven ismerünk. Ő a Ködökön Járó, a hajnali táncos. Lépte nyomán fellélegzik a föld, érintésére megelevenednek a fák, ha mesél, mintha a szellő fújna, s léptére gyűlnek az állatok. Ő az, ki ismeri a növények nevét, aki hatalommal bír mindama dolgok fölött, mire ti a semmitmondó "természet" szót bírtátok csak kiokoskodni. Itt volt már az első korokban, s magába szívta mindazt a szenvedést, mit elveszített boldogságunk miatt éreztünk. Ezt a terhet hordozza, ezt ülteti el a szomorú kövekbe. Figyelmeztet és tanít. Szomorú, mert a hasztalan vágyott szépség emlékét hordozza.

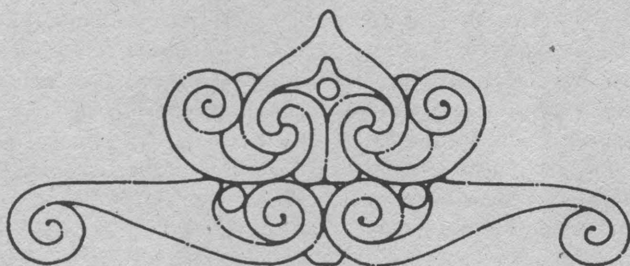
Veela luminatar a második, az Egykor Volt Fényesség. Az ő fényben úszó alakja fegyelmez és emlékeztet. Elveszett istenünk arca játszik a vonásain, szavából régi rigmusainkat hallhatod. Mozdulatai halott kecsességről beszélnek. A pillanatnyi örömökről, a szépségről és a boldogságról mondott le, hogy elénk álhasson, hogy szenvedő arcáról leolvashassuk múltunk dicsőségét, hogy ne feledhessük hőseiknet, kik naggyá tettek minket. *luminatar* ő - olyan, ki megvilágosodott. Ő az első, az igazi. A Mester. A Narmiraent követő korokban járt köztünk először, alakját azonban ma sem feledhetjük. Őseink nélkül halottak vagyunk. Tudásuktól megfosztott eszementek, kik öntudatlan bolyonganak. Ne legyen oly erő, mely ezt jelölné népemnek végzetül!

A harmadik, kihez fordulhatunk, Tyssa L'imenel, a Vér Nélkül Való. Örök harcunkra és veszteségeinkre, világban szerteszórt népünk állandó szenvedéseire emlékeztet sápadt arca. Bizonyos erdőkben Nemathial Ariaven megteste-

süléseként tisztelik. Az aquirok - hogy legyen átkozott a nevük, míg nap és hold van az égen - folyatták vérét egykoron. Sötét mágiájuk alá próbálták gyűrni. Ő szenvedett, de ellenállt, és mi sem tehetünk másképp: ebben áll a kalahorák lényege. Tyssa L'imenel a türelemmel viselt szenvedésre tanít mindannyiunkat a sötét korok óta. Nagy segítségére volt népemnek a Káosz dúlása idején. Őt tisztelik az Elveszettek is, kik a Taba el Ibara homokja alatt várják, hogy a sziklák ismét zöldelljenek.

A negyedik, Mallior, az Éjben Kacagó, ki a józan eszéről mondott le, hogy a népet szolgálja. Az ő igazi ideje még nem érkezett el, ám jól teszed, ha megjegyzed a nevét! Ma is segít minket, hiba lenne hát szavaimból arra következtetned, hogy nincs félnivalód tőle. Mert ott van mindenütt, ahol népemet sérelem éri, s vezeti azok kezét, akik megtorolják a vétkeket. Ideje megtudnod, egyszerű ember: népem és ereje félelmetes. Mindeneknél régebben vagyunk itt, s mindenkinél több jogunk van arra, hogy itt maradhassunk. Ha a fiatal népségek játékai, vagy az ősi fajok háborúi az elfeket sújtanák, Mallior az, aki a bosszút elhozza közéjük.

Ők hát a kalahorák, ahogy a magad szerény módján megértheted őket. Láthatod immár, nincsenek isteneink abban az értelemben, ahogy ti beszéltek róluk. S nem ez lesz az első olyan dolog, melybe beavatlak, csak legyen türelmed kivárni a végét. Megérted majd azt is, miért akartak a sirenari *siryao*k megölni, s miért hihették, hogy sikerrel jártak. Most azonban fáradt vagyok, aludnom kell. Menj; köszönöm, hogy türelemmel hallgattál.



Második nap

Itt vagy hát. Látom, tegnapi mondandóm nem hagyott nyugodni. Nekem jó álmot hozott az este. Bár gyönge vagyok még, folytathatjuk. Hogy pontosan bonthassam ki mondandóm fonalát, az elfek történetéről kell beszélnem, mert ez az a váz, ami mindent meghatároz. Magon L'llevar, a Szavakat Ismerő csak így teljesedhet ki általam, s Veela luminatar szenvedése is így nyer majd értelmet. Látom, szépen elrendezgetted magad előtt a tintát és a papirost. Kezdjük.

Mi voltunk az elsők a nap alatt. Elveszett istenünk akaratából a förgeteg repített idáig minket, ezer és ezer lelket, hogy vezekeljünk véres bűnünkért, hogy lelkünk addig ne nyerhessen nyugodalmat, míg teljesen meg nem tisztult a rátelepedett mocsoktól. Nagy volt a bánatunk, hiszen mindenki tudta, hogy évezredekig kell majd várnunk, tűrnünk a megaláztatást. Sokáig nem leltük örömünket az életben, aztán. aztán kihajtott az Első Fa. Nagyobb volt mindennél, mit e föld a hátán hordott, s nagy volt a neve is: Uscayha, az Új Árnyat Adó. Szent volt, és a mai napig az minden gyermeke. De csak ennyi boldogságunk akadt. Sokan nem bírták elviselni a gyötrelmeket, és beleőrültek. Ők a *halák*, az ártással bíró helyek lakói. A Sírások Kora után ők fedezték fel, hogy nem vagyunk egyedül.

Mikor jöttek az idegenek? Ki tudja? Nagy bánatunkban nem figyeltünk eléggé. Hibáztunk, és nehéz bevallanom egy fajtádbélinek, hogy nem ez volt az utolsó a sorban. Mi akkoriban azon a tájon éltünk, melyet ma Délvidékként ismertek, bár a förgeteg sok testvérünket röpített ide, északra is - akkor még nem volt jelentősége az ilyen különbségeknek. Az északiak *halá*i jelezték először, hogy nem vagyuk egyedül. Nem számoltuk még az idő múlását, ezért ne várd tőlem, hogy pontosan számot adjak a mikorról. Tény, hogy az idegenek itt voltak. Megjöttek valahonnan. Gyanítom, nem volt még kerek a világ, amin élnünk adatott, és sokkal kevésbé volt védve más síkoktól. Készítői - bárkik voltak is - nem gondoltak ilyenfajta veszedelemmel. Vagy az idegenek eljövetele is hozzátartozott terveikhez? Nem tudhatom. Látod, ember, eretnekségeket beszélek. Testvéreim közül nem egy elítélne, ha hallaná, hogy nem Urriának tulajdonítom ezeket a földeket. Kétségeim vannak, s Veela luminatar sem ad tanácsot, hogy fényt gyújthassak e zavaros dolgok között. Elveszett istenünk mégsem büntethette népünket ilyen csapással. Számosak és erősek voltunk, birodalmainkat nem lehetett gyalogszerrel bejárni, oly mágiák szolgáltak minket, melyek előtt ma mindenki fejet hajtana - ilyen csapást mégsem érdemeltünk Tőle. A förgeteg maga volt a büntetés, miként lelkeink körforgásra kényszerítése. Urria többet nem tehetett, nem teremthetett szépség után iszonyatot! Az aquirok nem lehetnek a mi testvéreink!

Akkoriban még a felszínen éltek, ám a birodalmainkat elválasztó távolságok oly nagyok voltak, hogy sokáig észre sem vettük jelenlétüket. Az ő kígyónyelvük persze azt szólná, hogy ők voltak itt hamarabb, de ez hazugság, mint minden más, amit mondanak.

Akkoriban más volt a világ. El sem hinnéd, ha látnád. Talán bele is zavarodnál. Nem azok a szabályok voltak rákényszerítve, melyek szerint manapság mozog. De a távolságok már akkor is rettentőek voltak, s akárhány nép létezett is a föld hátán, mindnek meg kellett férnie a másik mellett, anélkül, hogy birodalmaik egymást zavarták volna. Mert voltak itt birodalmak. S nem csak az aquirok roppant kőországai. Ezredévek teltek el, s lassan megismertük őket. Békében élhettünk mindőjükkel. Városaink az egekig értek, fegyvereinknek nem volt párja, az egekben óriás hajóink



úsztak, vitorláikba fogva mind a szeleket. Erre emlékeztet Veela luminatar.

Hamar kiderült azonban, hogy az aquirok eddig szép maszkokban mosolyogtak ránk. Hamar, mondom. Pedig ez még a mi lassan folyó időnk szerint sem egyik napról a másikra történt, s gyanítom, te a pillantásnyi életeddel fel sem foghatod, mit jelent ez. Ne sértődj meg, nem bántani akartalak, de be kell látnod, különbözőek vagyunk.

Az aquirok ki akarták oltani a napot, el akarták tüntetni az égről a holdakat és a csillagokat. Mert sötét az ő lelkük, és sötétségre vágytak ők maguk is. Az udvarukba küldött követeinket felkoncolták. Felöltötték varázserejű páncéljukat, felcsatolták szikrát hányó, halálos méreggel kent kardjaikat. A támadásuk aláváló és alattomos volt. Kihasználták, hogy még nincs kész a mindenség, nincsenek lezárva mind a szférák, s undok, fényfaló dögöket idéztek a világra, s isteneiket mind a földre rendelték, hogy azok köröttük tapodják a harcmezőt.

Ám mi számosan voltunk, birodalmainkban temérdek harcossal, és a déli erdőországokból is segítséget kaptunk. Kovácsaink remekmívű páncélokat készítettek, s mágiával teltek mind a fegyverek. Égi hajóink fürgék voltak mint a hegyi patakok, s otthonaink védelmében füstbe és vérbe borult észak. Fényes égi lények szálltak alá hívásunkra. Oly pusztító háború vette kezdetét, melyet még nem látott a világ, s aligha fog valaha is. A harc és a hősök ideje volt ez. Látom, kételkedsz szavamban. Pedig jobb, ha nem teszed. Fájó sebeket szakítok fel, ha erről beszélek, s rosszul teszed, ha hitetlenségeddel akarod meggyalázni fájdalmamat.

Oly hősök éltek akkor, kiről ma már csak álmodozni merünk. Fraien, az Ezüstkardú Bajnok, a naplények ura, kit Haiennek hívtak, és Enua Hillio, a Sárkányok Felkutatója, a hős asszony, aki az ősi szárnyas népet segítségünkre hívta. Nem ők tehettek róla, hogy végül mégis otthagytuk otthonainkat. Más volt akkor a föld, rá sem nagyon ismernél, ha látnád azokat a térképeket, miket akkor használtunk.

Hiába volt minden szenvedés, hiába a hűségeskü, amit a Sárkányúrnak tettünk. A szörnyű lények istenei vízözönnel sújtották birodalmainkat, megmérgezték mind a földeket. Az új víz - melyet ma Quiron-tengerként ismertek - északi partjáról elsöpörtük, kiirtottuk ugyan az átkozott aquirokat, de birtokaink elpusztultak, városaink, erdeink eltűntek. Hiába űztük a föld alá a bűnösöket, hogy végre a sötétben éljenek, a Káosz délre sodorta népünket. A Sárkányúr maradt csak északon néhány Családdal, hogy őrizzék a föld alá vezető járatokat, s távoltartsák az égbe visszakényszerített, romlott isteneket. Azóta hisszük, hogy népünk egy napon ismét sárkányt választ majd urául, s hogy a szárnyas fejedelemmel a régi dicsőség is visszatérhet.

A nagy háború után a Káosz ideje köszöntött be, a mélyben a gonosz fajzatok tovább fondorkodtak, s a világ folyása megváltozott.

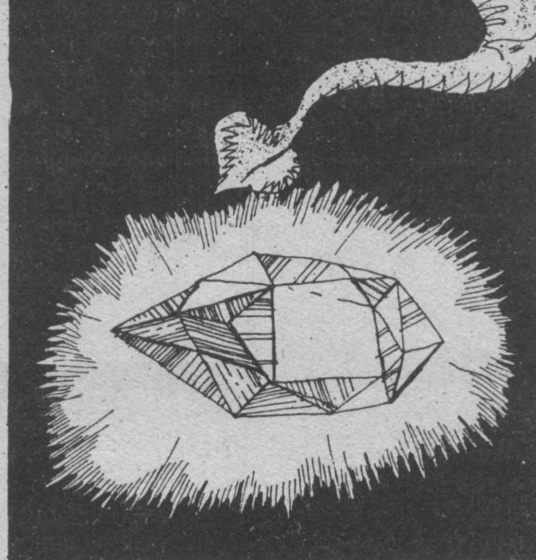
Fáj a seb. Pedig oly régen szakították, mihez képest a kyrek birodalma szemhunyásnyi csak. S hol voltak akkor ők még!

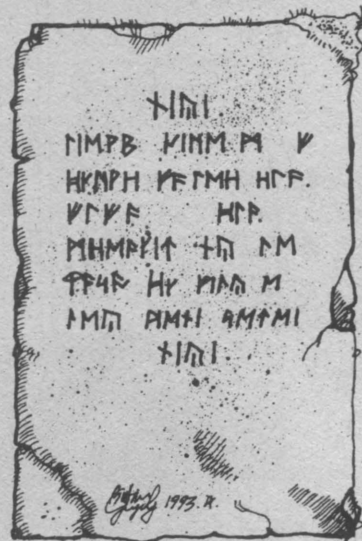
Északot odahagytuk, a végeláthatatlan déli erdőségek maradtak csak nekünk. Sorscsapás! Látom fintorogsz, s a nagyságot emlegeted. Nem ítéllek el, hisz mit sem értesz. A fél világgal kellett beérnünk, pedig hajdan az egészet bírtuk. Mi, az elsők a földeken. A Délvidékre sosemlátott békét hoztunk. Míg északon a föld mélyébe kényszerített szörnyetegek új erőre kaptak, s a sárkányokkal vívták végeérhetetlen háborúikat, magukat crantaiaknak nevező emberek építettek országot felprédált birtokaink helyén. Ám mi már nem figyeltünk rájuk, nem akartunk oda visszatérni, bármennyi idő telt is el azóta. Csak vérrel vehettük volna vissza mindazt, mi egykor elveszett, és csak szomorúságunk lett volna abból mindünk számára.

Az, ki mégis ottmaradt, sem élt bőségben és békességben. Két országot kímélt meg annyira a háború, hogy a helybenmaradottak letelepedhessenek bennök. Az egyiket Velariumnak neveztük, mely Jórévet jelent; az ott élők híresen jó hajósokká lettek, míg szárazföldi határaikról Cranta seregeit verték vissza időről időre. A másik neve Rehiar lett, amit ti talán Szemek Földjének neveznétek. Területén ma a Sirenar Szövetség, és a ti városaitok fekszenek. A legkülönb óelfek lakták azt az országot, s noha számra nézvést kevesen voltak, ők voltak a legnemesebb harcosok mindannyiunk közül, fegyvereik ki nem csorbultak soha, pajzsuk mögé nem érhetett az ellen. Mindőnk közül a legtisztábbak


M A G U S







maradtak hát vissza, s az ő feladatuk volt figyelni mindenkire, ki veszélyeztetné az északi földeket.

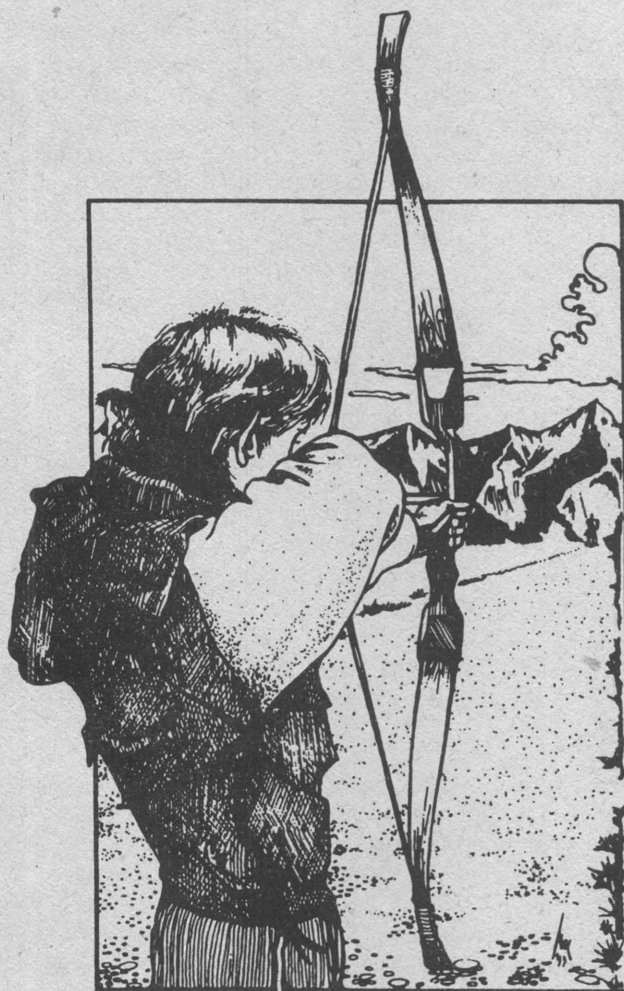
Míg Velarium messzi városokkal kereskedett, és hajói számos helyen megfordultak, Rehiar óelfjei a harcon, a míves fegyverek és páncélok készítésében vélték megtalálni a tökéletesedést, a visszautat elveszett istenünkhöz. Várost emeltek Oilan néven, mely a legősibb mind közül, s mind a mai napig áll, még akkor is, ha az első fái réges-rég elpusztultak.

Mindkét országunk ugyanabba a hibába esett, s gyanítom, sokan ma is elkövetnék ugyanezt. A mi szemünkkel próbálták látni az időt, s nem figyeltek olyan, csak a pondrókéval vetekedő élethosszal bíró fajokra, mint amilyen az orkoké. A Rehiart kormányzó Tizenkettek egyike sem értette meg rögtön, milyen súlyossá vált a helyzet Velariumban, amikor a kósza hírek odáig eljutottak. Pedig ők voltak azok, kiket erre a sorsra rendeltek a kalahorák. Tökéletesek voltak szellemükben, s tökéletesek fegyvereik forgatásában is. Lelkük ismét meglátta Urriát, ki arra kérte őket, legyenek népünk vigyázói, s tizenkét északi Család élén küldte vissza őket, a kalahorák által. *Rehynn*, azaz Szem lett belőlük, kik óvó tekintettel kellett ügyeljenek minden észak földjén élő elf életére. Nem az ő vétkük, hogy nem siettek azonnal a velariumiak segítségére. Maguk a hajósok üzenték, hogy elboldogulnak a nagyszájú népség mesterkedéseivel. Amikor - csekély húsz esztendő múltán - a *rehynn*ek küldötteket menesztettek felderíteni, mi okozza a velariumiak hallgatását, már késő volt: testvéreinket egy szálig kiirtották. Hogy valamely mágikus mesterkedés volt-e annak oka, hogy nem hallottak segélykiáltásokat, avagy a crantaiak keze lehetett a dologban, még ma sem tisztázott, s alig hiszem, hogy az lesz valaha is, hisz a titok tudói holtak, csak a mi emlékezetünk őrzi a csapást.

Az orkok népsége volt mindebben a hibás. Nyelvük álnok, mint az aquiroké, lelkük csaknem oly sötét. Önhittségben, felfuvalkodottságban aligha akad párjuk. Önzők és mocskosak, beszédük soha nem volt, s úgy lehet, soha nem is lesz. Férgek, kik csupán azért maradnak meg e földeken, ha az átkos istenek úgy akarják, mert szaporák, mint a patkányok, s gyávaságban is csak ők kelhetnek versenyre velük.

Velarium földjén az orkok örömtüzeket gyújtottak, s hadba készülődtek Rehiar ellen. Gonosz erőktől megszállt vezérük, kinek neve a kimondhatatlan Ujhorgán volt, temetetlen holtainkból szopta erejét. A Tizenkettek egyike, Allrin szállt szembe vele, s mind az ezüstvértű harcosok, kiket Oilan csudás városából hozott magával. Megfutamodott akkor a mocskos had, látván irdatlan vezérük vesztét. Mert Allrin széjjelvágta a felfúvódott férget, kit a benne lévő szörnyű erők úgy szétvetettek, hogy nyoma sem maradt.

A *rehynn*ek azóta is közöttünk járnak, s vigyázzák minden lépésünket északon - tán Urria már akkor tudta, hogy végső váraink csak itt leendenek.



Azt mondtam, közöttünk vannak, ám nincsenek már annyian, mint azt elveszett istenünk először kívánta. Emlékszel még Malliorra, a kalahorára. Egykoron közöttünk járt ő is, egyike volt a legnagyobb harcosoknak. Szükség volt karja erejére, hisz szörnyű csapások érték akkoriban a népet: az aquirok fattyai ismét elég erőt éreztek magukban, s Ediomad rettentő tárnáiból a felszínre merészkedtek. Rútak voltak és hatalmasak, borzasztó vereségeket mértek ránk. Mallior volt, aki szörnyű haragjában megfogadta, hogy kilenc nemes aquirt terít le bosszúból, s visszakényszeríti a Nyirkos Világba evvel a seregeket. Hogy terve sikerüljön, szerelme, a *rehynn*ek egyike, Thulúviel a saját lelkét adta neki. Mallior-Thulúviel így megerősödve ereszedett alá, s nyolc Valóvérűt pusztított el, mikor az utolsó szörnyű igéket mondott rá, s ő eszét és lelkét vesztette ott a Nyirkos Világban. Thulúviel teljesítette be fogadalmát, de azóta sem jöhet a felszínre, s a kalahorává lett hőssel bolyong valahol, kacagva a szörnyű sötétben.

A második eltávozó Naidden volt, a könnyűléptű, asszonyok között első a harcban. Titokzatos volt, és gyakorta járt



olyan helyeken, melyekről soha nem szólt senkinek, ám Családját mindenek fölött szerette, s érdekeiket mindig sajátjai elé helyezte. Egyszer azonban nem tért vissza a messzi útról, miről ugyan beszélt a többi *rehynn*ek, ám pontosan senki sem tudta, merre indulhatott. Rannien és Horianar eredt utána, szavaikra félrehajoltak az ágak, felkavarodott az avar, fényes ösvényként ragyogott fel Naidden minden lábnyoma. Csak egy irdatlan hegy lábánál szakadtak meg azok. Sokáig tartott az út míg felértek, ám szerették Naiddent, s nem akarták veszélyben tudni, mert érezték, hogy meg nem halt ugyan, ám lelkét valami igen fojtogatja. Nagy országba értek, ám bebocsátást nem nyerhettek, mert oly erős mágia óvta annak határait, mely még az ő hatalmuknak is ellenállt. Hangot hallottak akkor, messzezengőt, parancsolót:

- Ne keressétek Naiddent, ki a maga akaratából jött miközénk! Látni akarta a Háromarcú Istent, s meglátta. Mindenek ura a Háromarcú ezeken a földeken, és nagy népnek parancsol, kik anurnak nevezik magukat.

Avval láthatatlan erő ragadta meg Rannient és Horianart, s visszarepítette őket Oilanba, a *rehynn*ek pedig beletörődtek Urria akaratába - hisz ki más vezethette volna Naiddent oly messzire, ki akarhatta volna, hogy végleg odahagyja Oilant??

Teliadan távozott harmadikként. Magába mélyedő volt, befelé forduló. Az egyetlen, aki mindent értett a világon, s mindent megunt már, mert mindentől igen eltávolodott. Nem gyűlölt és nem szeretett, nem kívánt és nem viszolygott. Egyetlen dologra vágyott csupán: nyugalomra. Ezer esztendeig ült szótlanul egy uscayhafa alatt. Csemete volt az, mikor letelepedett, ám idővel az egész környéket lombsátra árnyékába vonta. Teliadan ekkorra találta meg, amit keresett: elmosolyodott, és eltűnt e világ térségeiről.

Inmattielnek hívták a negyediket, ki itthagyott bennünket. Széllel járt, és a tenger mellett lakott. Hallgatta a hullámok szavát, hallgatta a szellők énekét, s egy nap így szólt:

- Ismerem a förgeteget, és érzem, hogy szólít. Ismerem a szeleket, a népemről beszélnek. Ismerem a hullámokat, s egy másik földről szólnak. Elfek laknak igen messze innen, s érzem, hogy szükségük van rám.

Összeültek akkor a *rehynn*ek, s megbeszélték, mitévők legyenek. Inmattiel pedig boldogan egyezett bele a döntésükbe. Kicsiny hajót épített, nem állta volna a legkisebb vihart sem, s avval evezett el a partokról. Egy idő után abbahagyta az evezést, és dörgő hangú igéket mondott, amiket még a parton is hallottak, s magához szólította a förgeteget. Az pedig felkapta, mint a mogyoróbarka porát, s elrepítette oly messzeségbe, melyről mi mit sem tudhatunk, s ahonnan Inmattiel vissza soha nem térhet.

Az ötödik távozó Feina volt, jóslatok és enigmák értelmezője. Nem volt elf, ki többet tudott volna nála ezen dolgokról, s mindenki hozzá jött, ha sorsának alakulásáról, vagy egy jövendölés értelmezéséről hallani szeretett volna. Egy alkalommal ismeretlen nyelven írott tekercset hozott



neki valaki a Messzivilágból, ahogy ők akkoriban azokat a vidékeket nevezték, melyek messzebb voltak minden földtől, mit elf szeme az utolsó öt nemzedék alatt láthatott. Feinán pedig hatalmas izgalom vett erőt, s elvonult mindenkitől, semmi mással nem törődött, mint a tekercsek értelmezésével. Egy reggel pedig üresen találták a ligetet, ahol élt, csak két hólyagírással vont tekercs maradt utána. Két írás, melyben a jövendőről beszél. Két lehetséges jövőről. Hogy ezek pontosan mit tartalmaznak, nem tudhatja a *rehynn*eken kívül senki. Amit mégis meg lehetett sejteni a Feina írta jövőből, aszerint fel akarta ébreszteni a sárkányt, kit az elfeknek egykoron szolgálni kell majd, ám rajtavesztett, mert még nem érkezett el az idő, s az Ősúr legyőzte az őt háborgatót. Meg nem ölte, hiszen akkor már ismét közöttünk lenne; úgylehet együtt jönnek majd vissza közénk.

Mindez megokolható, s igaz érvekkel alátámasztható. A hatodik *rehynn* eltűnte ellenben nem szolgált semmi olyasmivel, miről bármit is megsejthetnénk, csupán találgatásokba bocsátkozhatunk. Ezek közül az tűnhet leginkább igaznak, mely szerint Urria maga kérette őt, hogy legyen a szolgálatára, s később majd visszatér. De lehet egy szörnyűbb megoldás is, mely szerint egy, az elveszett istenünk-



höz mérhető ellenséges hatalom ejtette rabul, s rajta keresztül kíván népünk lelkéhez férni. Ez okból az ő nevét kiejtenünk nem szabad, nehogy azon keresztül férkőzzenek hozzánk. Csupán mint az Eltávozottat említjük, ha a szükség rákényszerít.

Így maradtak mostanra hatan a *rehynn*ek, de tizenkettő helyett óvják népemet. Azok a Családok, akik vezető nélkül maradtak, megértésre és otthonra leltek más Családoknál. A Hat pedig, ki népemre ügyel, megkettőzött figyelemmel végzi ezredévek óta kijelölt munkáját. Nevük sohasem változik, s ha testük el is porlad, lelkük újra és újra visszatalál hozzánk.

Ekkor már közöttünk voltatok, gyereknép fiai. Csekély számban, és mély sötétségben éltetek. Nem törődtünk veletek, hisz csekély éltetekkel ugyan mi bajt kavarhattatok volna? Délen mégis majdnem bajt okoztatok. Te talán nem is tudsz róla, de volt egy zavaros százada Dél történelmének, melyet ti írtatok. Démonokkal paktáló szerzetek kísértették oly világok hatalmát s határait, melyekről jobb nem is beszélni, és hálát adhattok isteneiteknek, hogy nem szabadítottatok nagyobb bajt a nyakatokba, mint mi máris rajta volt.

Hagyjuk. Nem vádaskodni akarok - mire mennék vele, hiszen arcodon látom, nem is tudod, miről beszélek, megmentőimet megsérteni pedig nincs szándékomban. Furcsák vagytok, ti emberek. Oly korokra akartok mindenféle határvonalakat ráhúzni, melyek mibenlétéről fogalmatok sincs. Számunkra nem ilyen fontos az idő, s furcsállom, hogy pont ti próbálkoztok ilyesmivel, kinek az, hogy Harmad- vagy Ötödkor, mit sem jelent.

De magunkról akartam beszélni, és arról, mit cselekedtünk a földeken, melyek hajdan a mieink voltak.

Örök gyűlölet él szívünkben az aquirok ellen. Olyan sebek ezek, melyeket az idő sosem gyógyít be. Elpusztították országainkat, s oly sokat leöltek közülünk, hogy számbavenni sem tudtuk. Bűnök és bűnök. Ám mi mégsem bosszút állni akartunk, jóllehet az időktől fogva aquir büntetlen nem jöhetett közénk, s határainkon belül mindet kiirtottuk. Megtanítottak gyűlölni bennünket - sok társam boldog volt ezért. Széthúzást tudtak kelteni közöttünk, s átkozott ezért az ő nevük, míg Yneven élnek.

De mint mondtam, nem bosszút állni akartunk. Csak élni a földeken, mi nékünk adatott. S éltünk. Utoljára voltunk akkor oly hatalmasok. Az egész Dél a miénk volt. Rengeteg erdeinkben mindenünk megvolt, mit csak kívánhattunk. Határainkról véres fejjel menekültek az aquirok, s mivel mind északon, mind délen végzetesen meggyengültek, évezredekig békében éltünk velük. Ez volt az *allaria heryass* a Szellők Ideje.

Fáradok. Hagyj most magamra, s kérlek, hozd el a füveket, miket feljegyeztél! Te is jobban jársz, ha beszédem hosszabban folytathatom. Holnap Tysson Larról mesélek majd. Mondd, azt a sátrat a kertben nekem készítettétek-e? Hála érte.

Harmadik nap

Köszönet a gyógyító italokért! Máris érzem a hatásukat. Most, hogy a láz már nem gyötör, kivitethetnél a sátorba is. Nem vagyok oly gyenge, s nem szenvedek csúf betegségektől, mint sokan testvéreim közül. Látod, feltárom előtted népem gyengeségeit. Magon L'llevar, a Szavakat Ismerő kívánja ezt tőlem. Majd rájössz, miért. Magam is csak sejtem szándékát.

Ha a mai nap még nem is vitethetsz ki, annak a jámbor leánynak szólhatnál néhány jó szót rólam. Nem kívánom bántani, ő mégis folyton olyan szemeket mereszt rám, miket utoljára csak a legtávolabbi országokban láttam. Éppen itt, Sirenar közelében kellene a legtöbb megértéssel viseltetnetek népem iránt. Nem vagyunk szörnyetegek, sem erdei vadak. Nem rólad beszélek, félre ne érts.

Nem, dehogy zavar a madár. Kedves tőled, hogy erre is gondolsz. Én pedig éppen az imént sértettelek meg. Elnézést érte. Csak arra kérlek, engedd ki szegényt abból a kalitból! Ha mellettem akar maradni, úgysem kel szárnyra. Látod? Ne haragudj nevetésemért, nem sérteni akartalak, csupán meglepett arcod késztetett rá.

Nos, Tysson Lar. A mi nyelvünkön szent erdőt jelent. Hogyan is beszélhetnék róla anélkül, hogy torkomat ne szorongatná a sírás? Mert minden nagysága mellett egyre csak szomorú vége jut eszembe. De lássuk sorjában a dolgokat!

Mint bizonnyal emlékszel, ott hagytam abba történetünket, amikor északról eljöttünk, mert ott pusztulás és halál vett minket körül. Lezártuk a lecsúfosabb és leghosszabb háborút, mit Yneven hadak viselhettek, s a Délvidék ölén akartunk új életet. A Szellők Ideje volt ez. Az erdő ideje.

Már beszéltem neked az Első Fáról. A Délvidéken hajtott ki, ő volt a mi őrizőnk, hitünk gyámolítója, a jel, hogy lelkünk majdan visszaszálhat elveszett istenünkhöz. Gyönyörű volt, törzse sudár, ágai az eget tartották. Kérge vörösen csillant, s a mai napig ilyen minden gyermeke. Mert a ő a remény, s őbenne él minden álmunk, ő volt Tysson Lar őse.

Fel nem foghatod, mekkora volt az a birodalom. A ti embermértékkel összeharácsolt országaitok meg sem közelíthetik, míg a világ világ. Végeérhetetlen volt, hatalomban és kiterjedésben egyaránt. Lakói a legteljesebb békességben éltek, talán az időn kívül, s csak annyi szomorúságra volt okuk, hogy lelkük még nem térhetett vissza Urriához. Pedig ők voltak a legidősebbek, s a legtisztábbak minden teremtmény közül, kik azokban az időkben a földeken éltek. Azóta is csak közülük kerültek ki olyanok, kik az eltelt végtelen idővel megszabadultak Ynev szenvedéseitől, és visszatértek oda, ahonnan vétettek: elveszett istenünk oldala mellé. Azokról pedig, kiket Urria visszarendelt népünk védelmére, már szóltam. Őket nevezitek óelfeknek, s a sok botor elnevezésetek közül talán ennek van igaz csengése.

Tényleg öregek ők, Tysson Lar legelső lakói, kik meg és megújuló testben mind tisztább lélekkel élnek közöttünk, s az országokban, mik birodalmainknak megmaradtak. Ők a



legnemesbek. Oly más, oly tiszta gondolkodók, mintha valóban külön fajt alkotnának. Kár arról beszélni, mily népeket tulajdonítotok még nekünk, hisz mi mindig is egyetlen Fa voltunk. Hogy ti mégsem tudhattok mindent az ügyeinkről, nem hibátok, tévedéseitekre rámutatni pedig nem volt szándékunkban. Most mégis ez a feladatom - adj hálát az isteneidnek, ember!

Az óelfeken kívül szürkéknek, erdeinek s még ki tudja, hány néven neveztek bennünket, holott erről szó sincs. Megmaradtunk egyazon fajnak, melyről, mint a fáról, le-leszakadtak ugyan gallyak, s bár gyakorta kellett viharral küzdenünk, megmaradtunk annak, amik voltunk: büszke és dicsőséges népnek. Az óelfek sem valamely más faj küldöttei, csupán azok, akik a legtökéletesebbekké lettek közülünk.

Ők vezették népünket Tysson Larban. Mit is mondhatnék néked ezekről az időkről? Végeláthatatlan erdőkben éltünk, nem volt helye búnak közöttünk. Vezetőink, a *hindan*ok, kiket ti a királyaitokkal tudtok csak összehasonlítani, tökéletes békét teremtettek. Határainkon csak elvétve tűntek fel ellenséges fajzatok, aquirok vagy más szörnyetegek, ám katonáink mindannyiszor meghátrálásra kényszerítették őket. Mindenünk megvolt, semmiben nem szorultunk a külvilágra. Nézz csak a mai térképekre! A sötét Kránon kívül minden a miénk volt, hegyek és síkok vegyesen, csodás tengerek, melyeken gyönyörű gályáink siklottak a széllel. Oly soká tartott ez az égi állapot, hogy vezetőink elfeledték kötelességeiket, s figyelmetlenekké váltak a határok őrizői. De kitől is tarthattunk volna? Nem akadt hatalom a Délvidéken, mely versenyre kélhetett volna velünk. Ranagolnak és fattyainak hírét sem ismertük még, a gyermeknépek, mint amilyen a tiéd is, nem jelentettek fenyegetést; titkainkba, bárhogy akarták, nem nyerhettek beavatást.

Az öröm és a béke évezredei voltak ezek. Ekkor nyertük hatalmunkat a fák felett, ekkor kaptunk más tulajdonságokat is, melyek éltünk könnyebbé tételét szolgálták.

Élt a hadati ligetben, égbenyúló fák közé épült házaiban egy Hinnia nevű leány. Kedves volt a kalahoráknak, és népének is. Reggel a virágos réten mutatott be áldozatot, délben a fák csúcsán, este a kelő holdak fényénél. Apja oly páncélok kovácsa volt, melyek hírét messzire vitte a szél, s maga is jól bánt a tűzzel meg a kalapáccsal, üllőjükről remekbe készült tőrök, milljom dísszel ékes vértek kerültek le. Történt egyszer, hogy Hinnia éppen apja fegyvereit vitte messzire, a sötét határ mellé, s nem ügyelve az öreg kovács figyelmezésére, egy fekete tó partján ütött szállást. Nem volt onnan távol az az elf liget, hova a vértekkel és fegyverekkel igyekezett. Mély álomba merült az elátkozott tó partján, csakúgy mint kisérői, s arra sem riadtak fel, amikor a fekete vizekből szörnyű vértezetben, kacagó pengékkel álnok aquirok emelkedtek ki. Messze zengő, gonosz szavaikkal megbénították őket, majd mind egy szálig lekaszabolták a védteleneket. Egyedül Hinnia életét hagyták meg, hogy gonosz dicsőségük hírét elvihesse Tysson Lar érintetlen erdeibe, de az ő szemét is kiszúrták, hogy csúfosabbá tegyék kudarcát.



A leány sokáig bolyongott az erdőkben, de sehogyan sem tudta fellelni az ösvényt, mi hazavezette volna, s egy nagy fa alá ült; világtalan szemeiből gyöngyként hullottak a könnyek. Elkeseredésében először észre sem vette, amikor a fa megszólította. Siena Boralisse, az Érintéssel Enyhítő beszélt abból a fából.

- Mi történt veled? - kérdezte.

Hinnia pedig elősorolta, mi szörnyűség esett meg vele és kísérőivel.

- Nem hallgattál atyádra, szégyent hoztatok az elf harcosok nevére - mondta ekkor az Érintéssel Enyhítő -, ám én segítek neked, ha visszaszerzed elvesztett becsületeteket, s a fegyvereket mi a Láthatatlanok kezére került. Mert ismerem őket: csak azért üthettek rajtatok, mert evilági fényben nem láthatók. De én begyógyítom szemeidet, s a fák segítségét is megadom néked, ha elpusztítod e gonosz fajzatokat.

Azzal levelek érintették Hinnia világtalan szemeit, s a kalahora ismét fényt hozott beléjük. A leány immár nem csak napvilággal látott: észrevette mindazokat, kik éjjel osonnak az árnyakon át, csupán azért, mert melegebbek, mint a levegő, mely langyos szélként körülöleli őket.

- Most menj - szólt az Érintéssel Enyhítő -, s fogd ezt a lándzsát, mely Uscha egy gyermekéből készült, és ereszkedj alá a völgybe, hol a fekete tó fekszik. Tégy úgy, mintha aludnál, s ha az éjjel a gonosz teremtmények ismét előjönnek, mert biztonságban hiszik magukat, döfd az ő mellükbe ezt a lándzsát, s a sisakjuk alól tépd ki a gonosz szívüket! Nyeld le azt bátran, ne undorodj, hisz dolgod végeztével majd visszaöklended, mert attól te úgy fogsz lélegezni a víz alatt mint a halak, s visszaszerezheted néped kincseit. Ha mindezt megteszed, fuss a tóparton az uscayha-liget felé, s bízd magad rám! A többi nem a te dolgod lesz.

Úgy tett Hinnia, s mikor a tóparta ért, szomorúan látta társainak temetetlen holttestét, s hogy azokat az aquirok igen meggyalázták. Sírva eltemette hát őket, s várt. Minden úgy történt, ahogyan azt Siena Boralisse mondta a levelek hangján, majd mikor eljött az est, újdonat szemeivel legyőzte az önhitt aquirokat, vezérüket döfve át legelőször. Undorodva ette meg fekete szívüket, s a tóba alámerülve valóban visszaszerezte az elveszett kincseket.

Nem vette észre a gonosz kezeket, melyek feléje nyúltak. Akkor érték el, mikor a fekete szíveket öklendte épp a homokra. Majdnem visszahúzták a tó mélyére, csak az uscayhafa lándzsának köszönhette, hogy mégsem így történt. Émelyegve futott a liget felé, miközben újabb és újabb kezek nyúltak felé a tóból. Ám mihelyt az első ágat elérte, az



Érintéssel Enyhítő kiterjesztette fölé hatalmát, s a fák testébe rántotta.

Egy elf ligetben tért magához, abban, ahová a fegyverekkel igyekezett. Feje fölött uscayhák suttogtak, s elfek vették őt körül. Ő lett Siena Boralisse - vagy ahogy manapság néhol tisztelik, Narmiraen - első megtartója. Gyermekei örökölték csudás szemének képességét, ő maga is sokakat megáldott véle, s az ő gyermekeik is megtarthatták ezt a hatalmat. Így lehet, hogy manapság már minden elf jól lát a sötétben, bármily hihetetlennek tűnik ez teelőtted. Ám a fákkal való kapcsolatát nem örökíthette át akárkinek, s csupán a kevés megtartó az, aki e csodával illőn bánni tud.

Sok esztendő telt el békében, s ezt mi hoztuk a Délvidékre. Ellenségeink hasztalan acsarogtak, mindig voltunk oly erősek, hogy visszavessük őket határainkon túlra. Talán éppen ez tett bennünket elővigyázatlanná és figyelmetlenné. Sokáig élünk, s a legtöbb faj, ki ellenünkre tehetett, nem tudta kivárni, hogy oly erőket gyűjtsön, melyekkel már komoly ártalmunkra válhat. Ha reánk rontottak, harcban pusztultak el, nem maradt írmagjuk sem.

Nem akarom, hogy azt hidd, véreskezű nép vagyunk, mely élvezetet talál a gyilkolásban. Legfőbb fegyverünk a kivárás volt, s ha fegyverforgató művészeink - kiket másutt harcosoknak neveznek, mert nem látják a mozdulataik mögött rejlő tiszta gondolatokat - mégis ölni voltak kénytelenek, azt mindig a fenyegető veszély elhárítására tették.

Nem rajtunk múlt, hogy változtatnunk kellett módszereinken. Az aquirok - legyen ezerszer átkozott a nevük - még sötétebb hatalmakkal léptek szövetségre, mint eleddig tették. Egy hatalmas és elvetemült istennel kötöttek paktumot: Ranagollal, a Kosfejű Úrral, kit a mi népünk Hassianir Tyllának, Vérben Járónak nevez. Megerősítették országukat, alávetették magukat a Vérben Járó akaratának, s tizenhárom fattyának, kiket szörnyű anyák hoztak a világra. Határainkon immár szüntelen csatározás folyt, s a tisztátalanok mind több szövetségest állítottak a maguk oldalára. Ti is köztük voltatok, emberek. Elítélek mindenkit, aki ezt az utat választotta, s ha megtudnám, hogy a te városod hasonló lépést fontolgat, bármily gyenge vagyok, megölnélek, s mindazt, mit Magon L'llevar szája diktált neked, magam tépném szét, bármi is érne miatta később. De ne félj, ettől nem kell tartanod. *luminatar* vagyok, tudom, mit kell tennem.

Fajunkat nem fenyegette veszély. Harcosaink, kiket ezredévek tudásával kovácsolt páncélok és fegyverek védtek, megóvták határainkat, mágiánk elrejtette az utakat, melyek hatalmas országunk belsejébe vezettek. Élő falak, fából és bokrokból csodává álmodott védművek rejtették harcosainkat. Nem gondoltunk szorongva a jövőre. Azt hittük, soha nem érhet bennünket baj. Szétszóródva éltünk, el nem tudtuk képzelni, hogy valaha szükség lesz Családjaink egyesítésére, arra, hogy egymásnak vetett háttal küzdjünk szeretteink és erdeink életéért.

Boldogan éltünk a déli erdőségben, amikor olyan szürnyűség szakadt ránk, mely nagyságában és következményeiben csaknem oly borzasztó volt, mint az, amivel az északi háborúban kellett szembenéznünk. Noha az istenek paktumot kötöttek, hogy lábuk nem érintheti többé Ynev földjét, az újonnan érkezettek semmibe vették a törvényeket, s meggyalázták mindazt, mit addig felépítettünk. S kezdetben nem is tudtak róla.

Rengett a föld megérkeztükkor, meghasadtak a fák, mikor e síkra köpte őket a láthatatlan hatalom. Hogy mit tettek, amiért menniük kellett, s mi volt az a sérelem, amely egymás ellen fordította őket, arról nem beszéltek; az első időkben talán egymás ittlétéről sem volt tudomásuk.

Dzsenneknek és amundoknak nevezték magukat, de számunkra a hanyatlást jelentették. Oly síkokról jöhettek, melyeknek több közük volt a Földurak birodalmához, mint bárminek Yneven. Kérdéseinkre magukba zárkóztak, de amikor tudomást szereztek ellenségeik ittlétéről, olyan őrjöngő dühvel estek egymásnak, mit eleddig nem tapasztaltunk. Szörnyű háború volt, csak az északihoz mérhető. Pusztító mágiákkal harcoltak, lényeket parancsoltak a földre, kiknek e síkon nem volt keresnivalójuk, s kiktől kevéssel az első vérontás után már erdeinket kellett védenünk.





Talleren, eltűnése után pedig a fia, Tallerienn voltak a vezetőink, a Szálfatermetű Hadurak, kétezer esztendőn át, mit nekünk a háború rendelt. Ők voltak, azok, akik felrázták a népet, és ráébresztették szunnyadó vezetőinket, hogy ezúttal nem lesz elegendő, ha megvárjuk, míg a határokon mások egymást kardélre hányják, s nekünk is hadakoznunk kell, ha veszni vérben nem kívánkozunk.

Talleren vezette a Kék Hadjáratot, mely nevét sosemlátott páncéljaink és lobogóink színéről kapta, s amely megakadt a nagy tenger melletti hegyekben - abban az öbölben, melyet ma Ravanóinak neveznek.

Pusztító viharok áradtak más síkokra nyíló, őrült elmék nyitotta Kapukból, s az amundok eszelős istenük földreszálltát ünnepelték. Talleren ekkor kezdte építeni az első erődöt, amelyet nem a fák ereje tartott össze, s a Kőtorony nevet adta adta neki. Ide érkezett a háborgó széllel, az üvöltő föld hátán Hanameth, a kékszeműek hazugnyelvű küldötte. Démonok fogták a palástját, s Talleren segítségét kérte a dzsennek ellen.

Tizenhárom esztendeje nem esett már akkor az eső, s az amund megígérte, hogy ha segítenek, papjaik megszüntetik az őrült varázst. Egy helyre rendelték az elfek ezért mind a seregeket, s mérföldhosszú porfellegekben felsorakoztak égszín lobogók alatt küzdő csapataink. De az amundok nem jöttek.

S megmozdult akkor mind a föld, s szörnyűn morajlott a harcosok lába alatt. Az amundok helyett csak hatalmas démonok jöttek, a Föld síkjáról való lények, s belétaszították a hegyeket és a Kőtornyot az öböl vizébe. Mert nem akartak ők szövetséget, csupán derék harcosaink vérét ontani. Talleren, s legjobb fegyverforgatói sem menekedtek volna meg, ha nem vonják zabolájuk alá magát Rettharradasst, az egyik leghatalmasabb Földurat, míg az vinnyogva nem követelte szabadságát. De az ő rabsága sokkal tovább tartott, mert nem engedték el addig, míg tudása egy részét át nem adta népem fiainak, kiknek a szörnyű cselvetés és a veszteségek miatt elméje megbomlóban volt.

S mikor az új hatalmat Talleren és harcosai mind bírták, maguk mellé vették a környező vidékek hadra fogható elfjeit, azok asszonyait, és szörnyű fohászkodással eltűntek a kiszikkadt földeken. Nem is láttuk őket azóta sem, mert fogadalmat tettek, hogy minden erejükkel a két idegen faj elpusztításán lesznek. Ők voltak azok, kiket ma homoki elfekként ismer a világ.

Látom, számos olyat mondtam most, melyről eleddig tudomásod sem volt. De hallasz még különb dolgokról is.

Későn jöttünk rá, mit kell tennünk. Nem volt egységes a népünk, és sajnálkozva kell mondanom, azóta sem az. Későn próbáltuk újra egyesíteni a Családokat, s későn ébredtek rá az óelfek, hogy az ezredévek békéje után nem vagyunk alkalmasak a háborúra. Lelkünk másra vágyott: nem akartuk már földeinket visszaszerezni, csak megsiratni. Viszály osztotta meg a népet - először azóta, hogy lábunkat Ynevre tettük.

A Nagy Hegyektől délre elterülő erdeinket az idegen népek mágikus háborúi kiszárították, az ég minden vizet elnyelt arrafelé. Ötszázéves hadakozás után seregeink vezetőit falra festett orgyilkosok ölték meg, s maga Tallerien is csak annyit tehetett, hogy nyugatra és délre húzódott az egymást gyilkoló bolondok elől.

Itt született meg a második Tysson Lar. Jóval kisebb területen, mint az előző birodalom, mit ezen a néven ismertünk, de fennállásának négyezer esztendeje alatt még szebb lett és virágzóbb, mert ide menekítettünk mindent, mi megmaradt nekünk. Gyönyörű városokat emeltünk, szebbeket, mit más népek valaha is tudni fognak, mert mióta világ a világ, mi itt voltunk, s mindent tudtunk, mi ezen dolgokról tudható. Pyarron nevű falvatok helyén még csak a szél süvített, s több mint kétezer esztendőnek kellett eltelnie, hogy bármi épüljön ott. Ott, hol egykor a mi erdeink susogtak.

Az akartuk, hogy ezekben a városokban népünk gyermekei újra egymásra találjanak. Nem láttuk be, hogy ez már nem sikerülhet. Semmi nem volt többé úgy, mint régen. Sokan és sokféle országot akartak, s míg egyesek csak azzal foglalkoztak, hogy minél hamarabb visszatérhessenek elveszett istenünkhöz, mások gondolatait idegen eszmék fertőzték meg, s oly dolgok kezdték foglalkoztatni őket, melyek korábban nem bolygatták senki lelkét.

Új palotáinkat kőből emeltük, patakok, vízesések zúgtak mindenfelé. De ne oly házakra gondolj, melyekben ti laktok: népem nem kedveli az effajta zárt lyukakat. Nagy és világos termek voltak azok, széles terekkel és kertekkel, égbe csavarodó tornyokkal. Fákkal vettük körül magunkat, s gyakorta csillagok alatt aludtunk a városainkban is, mert némely tetőnk csupán az eső ellen szolgált. S a kezünkből ettek mind az állatok, s körös-körül mindennek a nevét tudtuk. Csodás kor volt az. Utolsó a sorban. *Allaria ghyniass*nak, a Záporok Idejének neveztük.

De hiába akartuk magunkat volt dicsőségünk fényében látni. A sok szörnyűség végleg megváltoztatott bennünket. A régi dolgokra sem gondolhattunk tovább úgy, mintha visszatérhetnének. Én mondom neked, tollnok: nemzetünknek leáldozott. Ezt senki mástól nem hallanád. Nem mondanám én sem, ha egy fajtámbéli ápolna. Nagyon sokan nem hinnék el. Akkor pedig senki nem is gondolt erre. Több mint ezer esztendőnek kellett eltelnie ahhoz, hogy a széthúzás nyilvánvaló legyen, s egyre többen kezdtek északra költözni. A király és a Családok hercegei nem értették meg egymást, s ami a legfőbb hibájukul róható fel, elfordultak a határainkon gyülekező fenyegetéstől, mintha puszta tagadásukkal eloszlathatnák az erdeink fölött gyülekező sötét fellegeket.

Ez vette rá a Tizenkét Család néven ismert szövetséget, hogy hercegeik tanácsát követve szakítsanak a tétlenkedőkkel, s elinduljanak északra, egykori dicsőségünk színterére. Ők nevezték magukat *Sirenar*nak, azaz Keresőknek.

Ekkoriban formálódott egy másik Szövetség itt északon, de ezt már ti, emberek kötöttétek. Ez volt az az idő, amikor



az első betegségek elértek bennünket. Szörnyű kórok, melyek századokon át pusztítják szervezetünket. Nem a mi betegségeink. A külső országokból szivárogtak be. Majd szólok róluk később.

Talán a Sirenarnak volt igaza. Ők hozták el mindazt, ami életképessé tette fajtánkat itt északon, s odahagytak mindent, ami pusztulásra ítéltetett. Hogy mégis maradtak ott olyanok, akik a mai napig őrzik büszkeségüket, hitüket, és erősek a harcban, azt - szégyellem kimondani - Kránnak köszönhetjük. Ez már egy másik történet. Majd holnap mondom el. Igaz, főzeteid erősebbé tették a testemet, lelkem azonban pihenésre áhítozik. Hagyj most magamra, kérlek.

Második tekercs

Negyedik nap

Köszönöm, hogy lehetővé tettétek, hogy kijöjjek ide a sátorba! Könnyebb lesz így emlékeznem az utolsó századokban történtekre. Egyre jobban értem a kalahorákat. A rendelésüket. Meglehet, tényleg közelít az idő. Ez a zöld szövet Elfendelre emlékeztet. Tán nem is mondtam még, hogy ott láttam meg a napot. De majd mindent sorjában.

A Sirenar Családjai már több mint félezer esztendeje elhagyták a Délvidéket, mikor Tysson Lar bukása bekövetkezett. Akadtak persze figyelmeztető jelek. Krán erejét fitogtatva mind messzebb szalajtotta hordáit. Nomád törzseket telepített védvonalaira, fekete vezéreik vérszerződéseket kötöttek velük. Az átkozott aquirok feltűntek határainkon, hadvezéri pálcáik alatt orkok szörnyű seregei ordítottak. Azután megláttuk zászlaikat, s emberbőrrel vont, vérszín dobjaikat. Ez volt Tysson Lar utolsó háborúja. A legutolsó.

Aki megmenekült az áldozati oltároktól, akinek nem szállt az égbe a vére, mind hátrább húzódott a mágiából font védvonalak mögé. Amíg azok össze nem omlottak. Egy félszigetre szorultunk vissza, ott vetettük meg végül a lábunkat; utolsó csatáinkban már a kalahorák is mellettünk küzdöttek. Az orkok törzsei vonyítva vonultak vissza, aquirok sokaságának lelke - ha van lelkük egyáltalán - szállt sötét urukhoz. Évekig erősítettük határainkat. Hogy nem tartják már veszélyesnek népünket, vagy azt hitték, sikerült kiirtaniuk e világról, nem tudom. Nem támadtak, s mi lassan megnyugodtunk. Elkezdhettük felépíteni új hazánkat.

Gyötrelem és büszkeség lüktetett ekkor szívünkben. A fájdalom, hogy újra hazát kellett váltanunk, s az öröm, hogy ismét biztonságban élhetünk. Felépítettük legszebb városunkat, a Király Városát, és Sienna Boralisse segítségével megtanultuk minden növény nevét. Elégedettek mégsem lehettünk: széthúzás kezdődött köztünk. Sokan az óelfeket vádolták, mondván, csak ők térhetnek meg Urriához, hiszen a lelkük holtuk után, még ha tisztátalannak találtatik is, csak óelfbe szállhat alá, mivel legfontosabb feladatául a mind tökéletesebb nemesség elérése szabatott. Nem hallgatták meg azok válaszát, kik felemlegették, hogy a test nem egyéb korsónál, s mit sem számít, miben hordozzuk szellemünk hűs vizét. Nem hallgattak azokra, akik szerint a lélek a cselekedetek révén tisztul meg eredendő bűnünktől, és teljességgel közömbös, milyen porhüvelyt hat át.

Számosan nem hallgatták meg ezt az okoskodást. Válaszul csak annyit mondtak, korántsem mindegy a lélek nemessége szempontjából, kibe-mibe plántálják. Keserű fétékenységükben elfordultak, az északi határokra húzódtak az óelfektől. Azóta végleg elveszítettük őket - mindjárt azt is elmondom, miként.

Előbb szólnom kell azonban azokról, kik más okokból fordították hátat Elfendelnek, s költöztek el a királyság erdeiből. Ők nem akarták látni Urria arcát. Úgy vélték itt, Yneven kell megtalálniuk a tökéletességet, s azt kívánták, ebbe a földbe szivárogjon szellemük, ha a Végső Nyugovás ideje elérkezik. Nem tagadták meg őseiket, elf mivoltukat, de nem elégedtek meg a távoli és bizonytalan boldogsággal, pusztán a nekik adatott időt akarták mind teljesebbé tenni, s lényüket a test örömein keresztül kiteljesedni. Ma már másként látjuk ezeket az időket, de akkoriban őszintén felháborítottak mindenkit, ki Elfendelben maradt. Csak neked mondom: nem születtek szebb szerelmes költemények azóta sem, mint azok, miket ők szereztek, s a kertjeik is tökéletesebbek lettek, mint előtte bárhol. Ők, az elsők, észak és napkelet felé vették útjukat, s ma Yllinor földjén élnek. Hasonlóan gondolkodók pedig - mivel tanításaik immár nem számítanak eretnekségnek - mindenütt akadnak immár az elfek között.

Ennyit az Elfendel-béli szétszóródásról. Azok felől, kik az óelfekkel vitázva észak felé vonultak, egy idő múltán nem érkeztek hírek többé. Majd' félezer esztendő múltán azonban bevonult a Király Városába egy díszes fegyverekkel ékített csapat. Elfek voltak, a véreink, szemükben mégis oly fények égtek, hogy megrettentünk tőlük. Pökhendi beszédük zavarba ejtett. Furcsán, máshogy beszélték a nyelvet, s szavaik hallatán mind jobban eluralkodott rajtunk a kétségbeesés. Az idegenek ezt mesélték:

Volt egy vadászuk, Siaen. Egy fényes reggelen, nem sokkal azután, hogy északra vonultak, társaival egy szarvascsapat nyomait követve mind beljebb hatolt a rengetegbe, hogy mihamarabb megépíthesse a rönkszentélyt - nem na-



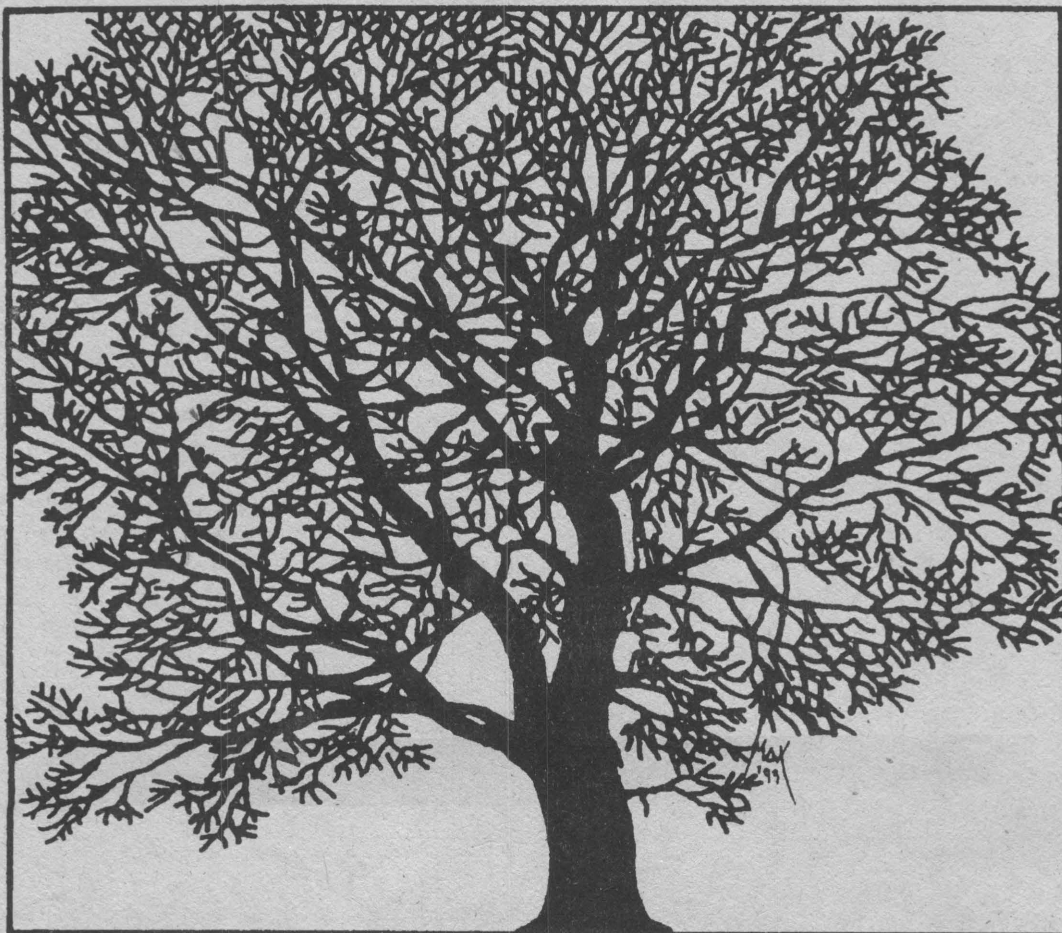
gyobbat, mint ők maguk - min az elejtendő szarvasok lelkét kiengesztelhetik. Siaen egy tisztásra ért, ahol a szarvasoknak nyomát vesztették. Furcsállották a dolgot, hiszen nem ismertek oly állatot, mely egyszerre öt szarvastehenet nyom nélkül a levegőbe emelt volna. Mindannyian elindultak hát, hogy magyarázatot leljenek a történtekre. Siaen talált is egy vércsöppet egy levélen, majd később egy másikat is. Óvatosan indultak a nyomon, de csakhamar rajtavesztettek: kettejük még azelőtt meghalt, hogy bármit tehetett volna. Azután meglátták a szarvasokat. Egy fa alatt időztek, s egy magas elf állt mellettük. Azaz mégsem elf volt. Szeme vörösen izzó parázs, haja hófehér, bőre akár a csiszolt kő, kezében remekmívű számszeríj. Siaen és társai háta mögött pedig felharsant egy kacaj. Egy nő állt ott. Az asszonya.

Ők voltak az első obszidiánelfek, akiket szemünk láthatott. Nem ölték meg az északra távozott Családokat - sokkal rosszabbat tettek velük. Munkájuk eredménye az arcunkba nevetett ott a Király Városának pázsitján. Szavaikból az derült ki, nem ők voltak az elsők, akik eltűntek a fekete hegyeken túl. Már időtlen idők óta szereztek maguknak híveket népünkből. Bőrzsákjaikból mosolyogva rázták ki a levágott elf fejeket. A megdöbbenéstől szólni sem tudtunk, s mire utólértük őket, és megöltük a gyalázatos árulókat, Krán szolgáit, kis híján Elfendel határát is átléptük.

Igaz volt hát a szörnyű történet, melyet magunk sem hittünk, s népünk csak a legsötétebb órákon említett fel a legelső korokban elveszett elfekről. Aquirok ragadták el őket messzi országaikba. Most ők rabolták el a mi testvéreinket is, ők rontották meg lelküket, gyűlöletet keltve szívükben minden s mindenki iránt. Mert a kráni elfeknek nem csupán a bőre, a lelke is sötét, akár a csillagtalan éj - meggyőződhettem róla épp elégszer.

Ez hát Elfendel története, s mindazoké, kiket barátainknak és ellenségeinknek nevezhetünk. Habár létezik egy mondás, mely szerint az elfek népének csak ellenségei élnek a Sheral déli oldalán. Elfendelben sokan gondolják így, s távozásom óta mind jobban elzárkóznak a külvilágtól.

A Sirenart alkotó Családok bántatlanul Északra jutottak - tudhatod, hisz erős kikötőiket épp e hatalmas öböl túlsó partján találod. A Rehiart kormányzó Hatok örömmel üdvözölték az Ifjú Családok hercegeit. Tiszteletből, s a dicső találkozás emlékére felvették szövetségük nevét, s befogadták





országukba őket, cserébe a jövevények a *rehynn*ek városát, Oilant ismerték el maguk felett valónak. Nem akaszkodtak össze az óelfekkel, miként azt a Délvidéken tették, s ebben nem kevés szerep jutott azoknak, kik a tökéletesedés hasonló stációit járták, s maguk is a Sirenarral hagyták el otthonukat. A Keresők Szövetsége révbe ért. Alkalmazkodtak-e vagy fejlődtek, nem az én tisztem eldönteni; nem egy dolog van, melynek láttán vagy hallatán a déliek felháborodottan tiltakoznak, s a régi erkölcsöt és a becsületet emlegetik, míg egyes szertartásokban, hagyományokban a sirenariak megcsontosodottabban gondolkodnak, mint a legfelelőtlenebb déliek. Külön kell hát a továbbiakban e két dolgot említeni, s ha tényleg ragaszkodsz hozzá, hogy elf és elf között különbséget tégy, erről gondolkodj majd, és ne akarj hiábavaló jelzőket aggatni ránk.

Szomorúan értesültek a Sirenar-béliek Tysson Lar sorsáról, de tenni már nem tehettek semmit. A tizenkét Ifjú Család alávetette magát a *rehynn*ek döntéseinek, s különb kardforgatókká s íjászokká lettek minden délvidéki testvérüknél. Megtanulták, miként teljesedhetnek ki a fegyverek tánca által, hogy lelhet lekük megnyugvást a pengék dallamára. Nem ölni akartak kardjaikkal és íjaikkal. Nem *elsősorban* ölni. A szépet, a tökéletest, az egészt lelték meg általa.

Megtanulták Észak történelmét, s figyelmeztek népeire, mert a legendákkal azt is megtanulták, hogy csak magunkra figyelve, a külvilágról megfeledkezve éltünk soha nem lehet biztonágban. Új ellenségek nevét kellett hát megismerniük. Új istenekét, kik gyűlölték népemet.

A históriákból megtudták, hogy él egy nép Északon, minek hanyatlásáról ugyan volt tudomásuk, de hogy még mindig van hatalmuk, sosem gondolták volna. Kyrnek nevezte magát ez a nép, s folyvást azon fáradozott, hogy visszaállítsa megkopott dicsősége fényét. Akár rokon lelkeknek is nevezhettük volna őket, ám a történetek, melyek róluk keringtek, megtiltották ezt nékünk.

Noha nem adtunk rá okot, ősi gyűlölettel fordultak ellenünk, s mindent megtettek, hogy népünket meggyengítsék. Hadjáratokat vezettek erdeinkbe, s rabszolgasorba, vagy véres áldozatnak hurcolták harcosainkat és asszonyainkat. A bosszú nem maradt el, s csakhamar általánossá vált a gyűlölködés. Azóta más ellenfeleket is találtak maguknak, de nyugtunk tőlük nemigen lehet. A széles gyepükről visszahúzódtunk erdeinkbe, és megerősítettük határainkat. A *rehynn*ek a tizenkét Ifjú Családot eme végekre rendelték, feladatukul az állandó felvigyázást osztván, míg ők maguk megerősítették Oilant és a partokat. Az újonnan jött hercegek lettek eképp a *deinn*ek, a Határjárók, s noha nem sok idő telt el azóta, mára az embernépek közelsége, s ártó hatása okán gondolkodásuk is megváltozott, s ők az apái a kiszakadottak néven ismerteknek is. Ám erről majd akkor, ha Sirenarról mesélek. A Szavakat Ismerő sokat kíván tőlem, de megpróbálok eleget tenni kívánalmainak. Ahogy itt fekszem, lassan kezdem megérteni az íjászokat. Talán igazuk volt. Magam soha nem hittem volna, most mégis úgy tűnik, lassan eljön az Ő ideje. De nem zavarlak még jobban össze. Megosztottam veled népem történetét - a rövid történetet, hisz mindazon regék lejegyzéséhez, melyeket ismerek, egész életed sem lenne elegendő. Ha gondolod, maradj még, s váltsunk szót a te dolgaidról is! Holnap magamról beszélek majd, s elmodom sorra mindazon országok történetét, hol megfordultam, s melyekben testvéreimmel találkoztam.

Ötödik nap

Hát itt vagy ismét, tollnokom! Szépek ezek a kelmék rajtad. Tudod-e, hogy sok mindent másként látok tegnapi beszélgetésünk után? Mindegy. Számodra ez aligha fontos. Legfeljebb én leszek majd képes úgy igazítani mondandómat, hogy könnyebben megérthesd. Magamról fogok beszélni, és feladatomról, mely csak az utóbbi időben lett igazán világos számomra. Ha helyesen értelmezem Urria akaratát, mihamarabb fel kell gyógyulnom, s ha kell, szembe kell szállnom a *siryaók*kal, Sirenar szent gyilkosaival.

Igen. Én is érzem, hogy jobban vagyok, s ez nem csak a bennsőmben mutatkozik meg. Ma reggel szolgálótok kérésemre egy tükröt hozott nekem. Változom. Te talán még észre sem vetetted, ám én bizonyosan tudom. Ma döntöttem el, hogy nem kérem vissza mindazt, amit eddig leírtál, s nem égetem el. Igen, egy darabig ez volt a szándékom. Ma viszont már tudom, hogy jó úton járok. Tiszta lélekkel kell fogadjam Magont.

Elfendelben születtem. Nevetséges belegondolni, mi volt itt, Riegoy helyén akkoriban. Anyám gyönyörű asszony volt, múltba révedő fajta; sosem értette, mi vonz engem a külvilág felé. Később jöttem rá, hogy a legtöbbünkhöz hasonlóan fél mindentől, ami az erdőn kívülről jöhet. Képzelete aquirokkal népesítette be a ligeteket, s noha soha nem mondta, szerintem álmában ork dobok duhogását hallotta.

Apám királyi tanácsadóként szolgált. Meglehet, ő volt az, aki végül erre az útra lökött, noha anyám előtt mindent titkolni akart. Tudhatta volna, hogy akit ilyen régóta ismer, az elől semmit sem rejthet el. Anyám a szemére vetette, hogy rajtam keresztül akarja megvalósítani mindazt, amire ő maga sosem vállalkozott. Talán ebben is volt némi igazság.

Kétszáz esztendős koromban találkozhattam először azokkal, kiknek látása lángra gyújtotta szívemet, s a későbbiekben oly erőkkel töltött el, melyektől nem lehetett tovább maradásom szülőhelyemen: veletek, emberekkel. S noha mindenünnen csak a hátborzongató versekkel és táncokkal ijesztgettek, ha szóba kerültek a *raík*, a külországiak, mégis éreztem, ott kell hagynom Elfendelt. Pedig kedveltem. A végtelen erdők csöndje, a szépség, amit rejtettek, mindig lenyűgözött, s bár sokfelé jártam, kevés olyan hellyel találkoztam, mely ehhez fogható csodálattal töltött el. Volt egy kedvenc helyem, kicsiny erdei tó, partjára fenyők hajoltak, ahol apám nehéz szívvel mondta el azokat a szavakat, me-

lyekre azóta vártam, hogy a lármás és színes fajtád tagjaival találkoztam a Kikötőváros alacsony mennyezetű házaiban. A király elküld engem is azzal a küldöttséggel, mely Yllinorba indul, hogy bizonyos diplomáciai kérdésekben egyezségre jusson az ott élő kiszakadottakkal, kiknek versei és táncai még akkor is hosszú vitákra adtak okot.

Ezután egyre több időt töltöttem a Kikötővárosban. Apámnak nehéz volt kieszközölnie ezt az utat, s csak mostanság értettem meg, milyen nagy ellenállásba ütközhetett "zavarodott" eszméivel. A király, Annirrie Dennirwen kedvelte apámat merész ötleteiért, s mindig megvédte a hercegek haragjától, akik rettegtek minden változást. Írd nagybetűvel ezt a szót: VÁLTOZÁS, mert ez az, ami ellen a legtöbben berzenkednek Elfendelben, és az ettől való félelem az, ami a leginkább jellemzi országomat. Az is óriási változás volt, hogy Kikötővárosunkat megnyitottuk a hajóitok előtt, s sokan ettől is megijedtek, mondván, semmi jó nem származhat abból, ha idegenek mindenféle árukat hoznak az országba. Nyelvük kétfélét szól, pénzeink igazi értékét nem ismerik, s megpróbálnak majd hasznot húzni tapasztalatlanságunkból. Igazuk volt, és nem volt igazuk. Mert nem csak hazugok jöttek a hajósaitokkal, hanem tudós emberek is, kiknek ismeretei ugyan meg sem közelíthették a Tudás Tornyaiban élőkét, mégis olyan dolgokat mondtak a világ folyásáról, melyek egyeseket megrettentettek, míg másokat érdeklődéssel töltöttek el.

Így eshetett, hogy sokan még mélyebbre menekültek magányukba, zavaros gondolataik közé, míg mások, az eltévelyedettek ismét a régi "istenekhez" kezdtek fohászkodni, magukat csapva be a szobrok históriájával. Tényleg hatalmas változások voltak ezek; emberi ésszel fel sem foghatod, mily megrázkódtatást jelentett ez mindnyájunknak. Az óelfek a romlásról beszéltek, meg arról, hogy soha nem láthatjuk meg elveszett istenünk arcát, míg mások új utakra keltek, hogy másként találják meg az Urriához vezető ösvényt. A többség a jól bevált módszerrel oldotta meg gondjait: úgy tett, mintha mi sem történt volna. Azóta tudom, hogy a külső világ dolgai valódi aggodalomra adnak okot, s ha nem vesznek gyökeres fordulatot az események, komoly veszedelem fenyegeti népemet.

Előkerültek a régi históriák és táncok, mintha bármit is megoldhattunk volna velük. Ha kételkedtél, vagy az új hírekkel hozakodtál elő, a legtöbben legyintettek, és zavaros fejű suhancként emlegettek, ki még orkot sem látott, nemhogy háborút. Pedig láttam én már akkor orkot, nem is egyet, ám erről oly mélyen hallgattam, hogy senki még csak nem is sejtette a valót.

Néhány társammal készülődtünk megülni a Tavaszünnepet, távol a Király Városától, messze az északnyugati határon. Kissé eltávolodtam a többiektől, akik egy patak partján heverésztek, kihasználva az árnyakat, s beljebb merészkedtem az erdőbe. Soha nem voltunk még ilyen messze, s ha bárki megtudta volna a Családunkból, bizonyára szigorú büntetést kapunk, eltiltanak az erdőtől, kőszobába zárnak, vagy hasonló szörnyűséggel torolják meg vétkünket.



Gyönyörű uscayhafa állt egy völgy oldalában, akkora, hogy nevét nem csak Siena ismerhette, hanem a megtartói is. Ők azok, akik igazán értenek a fák nyelvén, s mindig csodáltam őket ezért, noha magam nem mondtam volna ezt egyik zöldköpönyegűnek sem. Nem sejtettem, hogy nemsokára magam is csodálatos dolgok tudója leszek - olyan dolgoké, melyek kifecsegése tönkreteheti mindazt, mit megtapasztaltam, s amire álmaimat építhettem.

Leereszkedtem a völgybe, és hátamat a vörös kéregnek vetve egy madár dalának értelmezésén töprengtem. Mire felriadtam, már késő volt. Lándzsahajításnyira tőlem három alak állt. Szemük szurok, karjuk vastagabb, mint a combom, agyaraik sárgán villantak. Bőrökbe és szőrökbe öltöztek, s a szél sem hozta hírüket, pedig igen erős szaguk volt. A legmegdöbbentőbbnek azonban a fegyvereiket találtam, a kardokat és nyilakat. Szépségben meg sem közelítették azokat, amelyeket a mieink készítenek, de hogy éltem kioltásához bőséggel elegendők, abban nem kételkedtem.

Ekkor történt, ami későbbi sorsomat eleve meghatározta: egy kéz nyúlt ki felém a fából, s hideg markával az uscayha belsejébe rántott. Nem vesztettem eszméletemet, sőt, továbbra is láttam mindent, ami odakint történt. Zavarodott voltam csupán, és ijedt.

Odakint a három ork döbbenten vicsorított, majd ijedten néztek körül, tán a szél hozott feléjük valami jelet. Aztán torkához kapott, s eldőlt egyikük, mint a vihar legyűrte fa, s mire kettőt verhetett volna szívem a többiek is felbucskáztak. Íj végzett velük. Elfek íja, amint azt a nyilak tollából rögtön láthattam. S hamarosan megláthattam őket magukat is. Megrémültem. Vadak voltak, és hozzám képest ápolatlanok. Úgy mozogtak, mint a szarvasok, s amíg kettő az orkokról metszett trófeát, a harmadik az erdőt figyelte, s megborzongtam, amikor pillantása a fát illette. Ekkor szólalt meg a hang:

- Ne félj, hisz nincs okod rá. Közülünk való vagy, érzem. S neked is tudnod kell ezt. Járj nyitott szemmel, mert erre



rendelt a sors, de a máról ne szólj senkinek! Nyugodj meg, ha a *sereneyák* elmennek, elengedlek. Nem tudhatják, hogy kifigyelted őket. Keresd a Fényt!

Mire ismét a napra kerültem, már senki nem volt ott, csak az első hívatlan legyek döngték körül a megcsonkított tetemeket. Szaladtam, ahogy csak bírtam. A *sereneyák*nak nyoma sem volt. A Bosszúállók! Mondákban élő titokzatos harcosok, akik mindig és mindenütt megvédik az elf területeket, ha tehetik, és megtorolnak minden sérelmet, mi rajtunk esett.

A visszaúton egy szót sem szóltam, de némaságom nem tűnt fel egyik társamnak sem. Elfendel lakói már rég leszoktak arról, hogy megosszák egymással a gondolataikat. Izgatott voltam, remegtem, valahogy mégis biztonságban éreztem magam. Mintha óvó szemek vigyáznák minden lépésünket.

Attól a naptól fogva teljességgel megváltozott az életem, noha a külvilág ebből mit sem vehetett észre. Mind több időt töltöttem a szabadban, távol a Király Városától. Ismerkedtem a fákkal, mindent tudni akartam a körülöttem remegő világról. Ezt igazában nem értheted, hisz nem érezheted oly élesen a növények és állatok létét, miként azt mi tesszük. Számodra a madár csak madár, míg én lüktető valójának minden rezdülését érzem és visszhangzom. Siena adta nekem ezt a tudást. Vagy Narmiraen, nevezd ahogy akarod. És az idő. Ezért nem fogtok soha megérteni bennünket. Nem mintha az eszetek nem lenne rá elegendő. Erre már rá kellett jönnünk. Az életetek túl rövid ahhoz, hogy tisztán lássatok. Valószínűleg ugyanezért nem boldogulhatunk mi sem fajtátok legbelsőbb eszméivel.

Száz esztendő múltán találtam meg az Első Fénysugarat. Akkor értettem meg igazán a fákat. Akkor láttam teljes egészében a napot és az éjszakát, abban a valójában, amilyennek mindig is látnom kellett volna. Hiába próbálnám ezt lefesteni neked; nincsenek rá szavaim, de ha lennének, akkor sem értenéd. Hogyan is érthetnéd, ha még saját testvéreim sem látják, nem ismerik *ezt* a valóságot? Siena Boralisse, az Érintéssel Enyhítő megtalált engem abban a tavaszi pillanatban, ösvényt mutatott, melynek végén ugyanő állt, és elfogadott megtartójának. Hatalmat kaptam a füvek és a fák fölött, s tudást, hogy erejét átruházhassam, hogy hitet és bizakodást öntsek mindazokba, kik azt tőle várják.

Látom, érted. *Ezért* fogták fel zuhanásomat azok a fák a meredély alján, noha nem Uscha gyermekei voltak, *ezért* rejtettek el a *siryaók* elől. Hogy az ő megtartóik miért nem vehettek mégis észre, azt már nem lesz ilyen egyszerű megértened. Ha te is látnád a Fényt, ami nekem adatott, nem ráncolnád a homlokodat. Különb vagyok náluk. Ott hibáztak, hogy ezt nem látták előre. Ha tudták volna, nem szállnak szembe velem. Nem akartam, hogy megtudják. Inkább menekültem.

De még hosszú idő az, mit össze kell rendezzek, hogy ismét eljuthassak annak a szurdoknak az aljára. Már megtartó voltam, mikor a küldöttséggel végül elutazhattam Yllinorba. Nem osztottak rám semmilyen feladatot, s én igyekeztem eleget tenni apám kérésének, hogy mindenről a legtöbbet mondhassam majd el neki, ha viszontlátom. Nem teljesítettem akaratát - soha nem láttam viszont Elfendelt.

Yllinor nagy és gyönyörű ország. Fiatal, de erős. Sehol sem volt még, amikor én már a fákkal és füvekkel beszélgettem, s nagyhatalom lett, mire odaértem. Ha ismered a krónikákat, magad is kiszámolhatod, hogy Elfendel nem az az ország, ahol elkapkodják a fontos határozatokat. Sorsfordító volt a küldöttség ügyében, hogy az Yllinorba befogadott elfek közül nem egy hazatért, és némi színt vitt a hercegi tanácsok egyhangúságába. Már nem nézték őket olyan ellenséges szemmel, mint távozásuk idején, s hála a Kikötőváros embernépeinek, s az oly sokak által lenézett és megvetett kereskedőinknek, feltámadt az érdeklődés a külvilág és a *raí*k iránt. Akik visszatértek, egy nagy és erős királyról beszéltek, aki hosszúéletű, akárcsak mi, és közelebb áll a holdakhoz és a madarakhoz, mint bárki az embernépek fiai közül. Békeüzenettel küldte a külországi módi szerint öltözött elfeket az udvarba, s azok mosolyogva várták a választ. Természetes kíváncsiságomtól vezetve közel férkőztem hozzájuk, és nem egy dolgot sikerült kiszednem belőlük új országukkal kapcsolatban. Holdas éjszakákat beszélgettünk át Horrival, kit később az *Ylla-intele* szokásai szerint testvéremmé fogadtam. Nem egy nálam makacsabb elfet elborzasztottak volna e beszélgetések, s ígéretemhez híven nem is beszéltem azokról senkinek.





Mert Horriék azt a hírt hozták, hogy megtalálták a maguk útját a tökéletesedés felé, s nem kell ezért senkit szolgálniuk. Nincsenek óelfjeik, mégis békében és egyetértésben élnek. Közelebb kerültek a természethez, mint eddig bármikor, mert nem kell folyton arra figyelniük, mely tettük milyen következménnyel jár lelkük fejlődése szempontjából. Félre ne érts! Soha nem tagadták meg őseiket, s nem nevezték tanításaikat, hagyományaikat hitványaknak. Csupán *más* utat találtak. Kavargott a fejem mindeme gondolatoktól. Tudták, hogy így lesz, s nem is említették senkinek, még azután sem, hogy a királyi kör eldöntötte, a közeljövőben mi is küldöttséget menesztünk az emberek királyához, ki Cheinek nevezi magát. Mosolyogtak a maguk titokzatos módján, s az országról beszéltek, melynek alattvalói, s mégsem kell akaratuk ellen tenniük senki kedvéért. Szövetséget kötöttek nemcsak az északról jött királlyal, de a magukat tarrannak nevező hatalmas népekkel, s az embernép egy más fajával is, kik oly ügyesen bánnak a lovakkal és a nyíllal, mint senki a kérészéltűek között, s a hasonló korú elfeket bizony le is győzik. Más országombéli borzadva hallgatta volna, miként hígul az elf vér, s magam is elszörnyedtem, mikor egy gyermeket vezettek elő a fenyves árnyai közül, s az rám nevetett. Horri kacagott csodálkozásomon, s dícsérte az emberek asszonyainak szépségét és ügyességét. Oly verseket szavalt, melyek taszítottak és lenyűgöztek egyszerre nagyszerűségükkel és mocskos voltukkal.

Majd megláttam én is azt a földet. Valóban gyönyörű, mint mindazok a rengetegek, miket egykor uraltunk. Sokáig hajóztunk szarvasfejes gályáinkon a fehér szikláktól óvott partok mentén, s messziről tisztelegtek mind a halászhajók, kik megpillantottak bennünket - ha nem Elfendel gyöngyszín és égkék lobogói láttán, Chei király sólymos zászlajára tekintve mindenképp.

Dobogott a szívem, amerre a partfalba kapaszkodó vörösfenyőkre vethettem pillantásomat, mert tudtam, hogy Narmiraen ismeri a nevüket, hatalmát rajtuk keresztül sugározza rám is, bármerre járok. Narmiraent mondtam, mert úgy éreztem, Siena Boralissét, az Érintéssel Enyhítőt magam mögött hagytam, mikor a honi kikötő elmaradt mögöttem. Tudom, mindez hűtlenségnek hangzik, de valójában soha nem tagadtam meg őt; ő lényegült át bennem ezzé a más nevű kalahorává, s ő is átadta magát később, amikor



megpillantottam az Igazi Fényt - de erről lesz még időm beszélni később.

Yllinor elfjei örömmel és barátsággal fogadtak. Közöttük járva nem éreztem ugyan magam távol otthonomtól, mégis mindenben rögtön a különbözőséget, a mást vettem észre. Az elfek tartományának határait jártam be először vezetőink megegyezése alapján, s csak akkor csatlakozhattam hozzájuk az emberkirály udvarában, miután mindent, mit láttam, feljegyeztem.

A fák nem változnak sehol, és ez bizony megnyugtatott. A félelfek viszont zavartak. Nem értettem őket, nem tudtam, mit akarnak. Egy magamfajtának sok idő kell, míg biztosan léphet fel bárki jelenlétében. A Kikötőváros embereit már ismertem. Minden elf, aki rövidebb időt (ez a ti számításaitok szerint ötven-hatvan esztendőt jelent) töltött emberek társaságában, a saját tapasztalataim szerint pusztán annak mozdulataiból, szemöldöke vagy szája rezdüléseiből jó eséllyel meg tudja mondani, mit szándékszik tenni a másik. Jó fegyver ez ellenetek. Nem is tudod, milyen hatékony lehet.

A félelfekkel viszont nem boldogultam. Megdöbbentően keveredett bennük népem nyugalma, gondolatok és szépség utáni vágya a te néped kíváncsiságával, nyughatatlan természetével és felfordulás utáni vágyakozásával. Minekutána sokukkal találkoztam már, bizton állíthatom, hogy jól ismerem őket. Azok a benyomások, amiket Yllinorban szereztem, a mai napig helytállóak. Talán éppen a nyughatatlan természetük az oka, hogy e sokra hivatott nép - kénytelen vagyok ekként megemlékezni róluk, holott testvéreim jó része még a korcs jelzőt is sajnálja tőlük - mindig a két kultúra határvonalán fog tántorogni. Vérük soha nem hűl le annyira, hogy letelepedjenek akár egyik, akár a másik oldalon. Átok ez rajtuk, hisz bár mind többen élnek szerte a kontinensen, néhány nagyobb településen és városon kívül nem lesz birodalom a kezükben soha. Olyanok ők, mintha mindkét nép mostohagyermekei lennének, s ha ezt nem is éreztetik velük, legbelül az összes kevertvérű pontosan tudja, mennyit ér ez az örökség. Legfeljebb harccal, jókedvvel vagy búsongással álcázzák, vérük mérséklete szerint.

Yllinort négy tartományra osztják. Én ugyan csak az elfek lakta részt vehettem szemügyre, de meggyőződésem, hogy más vidékeken is olyan rend uralkodik, miként azt itt tapasztaltam. Kézzelfogható jeleit láttam mindannak, amit Horri már Elfendelben elmondott nekem. Gyönyörűséges kertek, erdők és pagonyok váltakoztak szüntelen, melyekről avatatlan szem nem állapíthatta meg, hogy azok nem csak Narmiraen, s szertelen segítői, a szelek és esők gyermekei. Kényelmes városaikkal, láthatatlan védműveikkel és végeláthatatlan erdeikkel az yllinoriaknak sikerült megvalósítaniuk azt, amire mi Elfendelben nem is gondolhattunk: néppé lettek. Most láttam csak, hová vezet, ha oktalan módon nem figyelünk a külvilágra, ha régi dicsőségünkbe feledkezve nem vesszük észre, hogy az idő eljárt felettünk. Ha nem adjuk meg a lehetőséget erdeinknek arra, hogy megvédjék



magukat, sorsukat nem kerülhetik el. És mégsem volt teljességgel igazam.

Itt találkoztam az egyik leghatalmasabb megtartóval, kivel valaha szerencsém volt ismeretséget kötni. Egy hatalmas uscayhafa belsejében lakott egy csendes völgyben, és sok mindenre megtanított, mire magamtól képtelen lettem volna rájönni. Sok kérdésben felnyitotta a szememet, s tanácsokat adott, miként boldogulhatok az emberek lehetetlenül gyors városaiban. Tőle tudtam meg, hogy mindazok ellenére, amit itt látnom engedett, mily elveszettek is vagyunk. Talán erre rendeltettünk. Nem titkolt előttem semmit; hosszú sétáink alatt feltárta az yllinori elfek életének sötét oldalát is.

Többen önhittekké lettek, hogy Elfendel nélkül is képesek voltak megmaradni, sőt, megtalálni a tökéletesedéshez vezető utat. Maguk sem vették észre a változást, és lassan olyanokká lettek, mint azok, akiket szívük szerint odahagytak. A tartomány belső erdővárosaiban sokan megvetik a félelfeket, fajtánk gyengeségének két lábon járó bizonyítékainak tekintik őket. Mások az emberek bűvkörébe kerültek, s megfertőződvén sok tilalmas gondolattal, nekivágtak a Délvidéknek, hogy hatalomra leljenek - ezek hamarost Krán szolgálatában fogják találni magukat. Megint másokat arra sarkallt a változás, hogy magukba mélyedjenek, s oly gondolatokat vessenek fel, melyek a legkevésbé sem tekinthetők épeknek. Megkeseredettek és búsak lettek, s ha nem tiltaná a Korokon Tanító parancsa, önkezükkel vetnének véget életüknek. Hogy nem tehetik, sokkal komorabb és elszomorítóbb dolgokat tesznek: sok fiatal, miután a pengék és az íj forgatásában kiválónak bizonyult, oly szándékkal kerekedik fel, hogy méltó társra bukkanjon, ki az ő éltét elvenni méltó lehet. Nem csak egy vagy két ilyen fiatalról szólnak a hírek - s hogy mily régóta történik ez, azt jelzik a táncok is -, hanem száz és száz megkeseredett szívű elfről, kik nem másért hagyták oda hazájukat, mint hogy útjuk végén szertartásosan meghalhassanak az arra méltó kardjától. Hány, de hány ifjút veszít így népem mind a mai napig! Olyan pazarlás ez, amit nem engedhetnénk meg magunknak akkor sem, ha a mainál sokkalta erősebbek lennénk!

Megborzongok, ha belegondolok, mennyire egy rend szerint jár szegény népem esze. Mint később megtapasztaltam, ugyanezek gondolatok sarkallják hasonló cselekedetekre az ifjak seregét Északon is, csupán a szertartás neve más. *Hyssas,* Kegyelem idefent, és *aetynis,* Elbocsátás idelent. Még a mód is hasonló: egymás torkát vágják el. Romlott és elveszett a népem. Megőrültünk, akár a világ.

Ez utóbbi sorokat húzd ki! Ne higyje senki rólunk, hogy végképp pusztulásra vagyunk ítélve, még ha nagy keserves vemben ily szavakat használtam is. Hisz én magam vagyok a bizonyíték, hogy népünknek még nem alkonyult be.

De pihenjünk! Mit Cheiről, a kráni elfekről, és Pyarron bukásáról mondanék, maradjon inkább holnapra.

Harmadik tekercs

Hatodik nap

Látom, kíváncsian várod, mit fogok ma mesélni neked. Mit Yllinorról mondani szándékomban állott, azzal kis híján végeztem is. Nem beszéltem ugyan az erdővárosokról, de azokat szavakkal leírni reménytelen vállalkozás lenne. Sima törzsek és ágak garmadája, melyeket levelekkel öltöztetet fel Narmiraen, s erőt adott nekik, hogy védelmünkre szolgáljanak. Mily szegényes szavak! Nem közelíthetünk ily módon az elf erdőépületekhez. Hogy mégis próbáljam meg? Nos jó, kísérletet teszek, de a kudarcért ne engem hibáztass - ha leírásom alapján készülsz fel egy ilyen város látványára, a különbségbe belekáprázik a szemed.

Mi elfek jobbára egyként építkezünk, bármerre vessen bennünket a sors. Következik ez nem csak örökkévaló kultúránkból és tapasztalatainkból, de a módszerek praktikusságából és ésszerű voltából is. Ez vonatkozik társadalmunkra csakúgy, mint mindennapi életünkre. Amiről most szólni fogok, majd' minden országunkban jellemző, ahol ettől eltérnek, jelezni fogom, ha majd oda kerül a sor.

Városaink a mi lelkeink. Ők a szellem kiteljesítése, az egy és a minden együtt. Nem csak szépek, hasznosak is, ugyanakkor jelentéssel bírnak. Megmutatják a közösség erejét, a környező dolgokhoz való viszonyunkat, s az alázatot, amellyel mindehez közelítünk. Egy elf város nem egyszerűen csak egy város. A hely, ahol élünk, ahol gyermekeinket neveljük, ahol magunkhoz hívjuk mindazt, mit a ti szegényes nyelvetek természetnek nevez. Nem élhetünk nélküle, mert általa létezünk, legyenek bár fából vagy kőből a házaink.

Városaink nagy része a fák között él. Ugye nem hitted, hogy kivágjuk és feldaraboljuk a Ködökön Járó ajándékát, ha nem muszáj; ha nem tudjuk rávenni, hogy a mi kedvünkért úgy nőjön, hogy az mind a kettőnk hasznára váljon? Egy elf város nem oly kapkodva épül, mint a tieitek. Félig mi, félig maga az erdő formálja. Jobbára fák magasán telepszünk meg, könnyű lengőhidakkal kötve össze lakhelyeinket, de az sem ritka, hogy a felszínen húzódunk meg, hogy közelebb legyünk a vizekhez, s a föld erejét árasztó kövekhez. Ismerek olyan városokat, melyek erdei szigeteken alakultak ki, s számodra hihetetlen módon megálmodott épületekből állnak. El kell hinned nekem, hogy álmok szülöttei ezek a városok. S mert álmainkat Ynev legjobb háncsfonói és fafaragói teszik tökéletessé, a magadfajta gyakorta hiszi magát elbájolva, ha szeme ily dolgokat láthat. Nem igaz, hogy nem munkáljuk meg a fát, s nem ejtünk állatokat. Ám mindennek megvannak a maga szertartásai. Ha köztünk élnél, azt mondanád, hétköznapjaink folytonos szertartásokból, rituálék bonyolult szövevényéből állnak, s nem is tévednél akkorát. Arra törekszünk, hogy kiengeszteljük a természetet az általunk okozott fájdalomért, és megfékezzük



azokat, akik öncélúan ártani igyekeznek. Rönkoltárokat emelünk az elejtendő vadaknak, megkérjük a fákat, engedjék át nekünk ágaikat, ha bármit készíteni kívánunk belőlük, legyen az egyszerű háncskötél, vagy akár íj, mibe lelkünk egy darabját faragjuk. Nincs a fának olyan része, melyet így vagy úgy hasznosítni ne tudnánk. Kosarakat, széltől és esőtől óvó falakat szövünk belőlük, oly erőset, ami a viharnak is könnyedén ellenáll. Lágy részeit elfogyasztjuk, s tudjuk, mely gyökér, lomb mily ízt ad étkeinknek. Gombakertjeink alá terítjük, hogy abból merítsenek erőt, s biztosíthatlak, mindehez megvannak a szertartásaink: dalok és táncok, könyörgések és engesztelések. De ne oly táncokra és dalokra gondolj, miket az ősi népek csontjai felett, Haonwellben vagy Erigowban jártok a bálokon! Számotokra egyhangúnak tűnhetnek, hisz a dallam maga a ritmus, és a ritmus a dallam. Nem esik nehezünkre úgy táncolni, ahogy azt ti szeretitek, ám azoknak a táncoknak nincs semmilyen haszna. A mi táncainkban minden mozdulat jelentéssel bír, a legegyszerűbb kéztartástól a fej minden apró mozdulatáig. Nektek lassúak ezek a táncok, mint ahogy dalaink is. Ilyenkor nem mi táncolunk, hanem az erdő, s nem mi énekelünk, hanem maga a föld.

Mindent szertartásokkal kísérünk hát. Vannak olyan helyek, ahol ezek a szokások leegyszerűsödnek vagy elmaradnak. S ha te nem láttál még a körötted megfordult elfek között ebédhez szóló szertartásokat, melyekből több mint ötvenet ismerünk, ne hidd, hogy ezek nem is léteznek! Csupán nem a te szemednek valók. Egy elf ezekből mindent megért. A vendégek rangját, az étkezés célját, lebonyolításának minden ismérvét. De messze kanyarodtunk a városoktól.

Város. Nem is igazán találó ez a kifejezés, de nem tudom, hogyan fordíthatnám máshogy. Bizonyos dolgokban oly szegényes a nyelvetek! Ha embermértékkel mérjük, hatalmasak a településeink. Talán csak Erion, és más városgigászok mérhetők hozzájuk. Ám ezen az irdatlan területen oly kevesen élnek, hogy ha csak ennyien járnák Erion utcáit, bizony pusztító járványra gyanakodna mindenki. Gyanítom, észre se vennétek, mikor hagytátok el, vagy mikor érkeztetek meg otthonainkba. De ne hidd, hogy mi erre nem figyelünk! Vannak olyan városaink, melyek hollétét még közülünk sem sokan ismerik. Mágiával védjük őket, megközelítésük szinte lehetetlen, ha maga város másként nem kívánja.

Mindőjüknek akad egy darabja, hol sűrűbben állnak a fák. Itt laknak mindazok, akiket a hagyomány felruházott az erővel, akik arra hivatottak, hogy népünk vezérei legyenek. A Családok városaiban e gyönyörű palotákban laknak a hercegek, kik mind egy hatalmas Család vezetői. Hogy hány Család él egy országban, az sem most, sem azelőtt nem volt meghatározva. A Család nem az egy apától származó utódokat, s azok utódait jelöli. A Család csak régen volt ilyen. Ma mindazok egy Családba tartoznak, akiknek egyazon személy volt a mitikus múltbéli ősük. Az én ősöm Hiarranin Siey, a Medve. A Sheral déli lejtőjén élt egykoron. Ő volt az Első Fa Őre.

A Család ügyeit a herceg irányítja, ám mindenkinek jogában áll ellene szegülni; igaz, ez csak a legritkább esetben fordul elő. Nincs külön meghatározva, kinek mi a feladata egy adott városban, s a *gin*ek - a párok, gyermekeik, unokáik és dédunokáik - gyakorta nem is szorulnak senkire. Mégis íratlan, hagyományok által szabályozott rendje van annak, mire van szüksége a városnak, s vannak olyan mesterek, kiknek művészetére nem csak a város tart igényt, de a *gin*ek is felhasználják, amit készítenek.

Nincs igazán erős központi akarat, s nem kívánhatja senki, hogy döntéseit mások érvek nélkül elfogadják - ez az egyik akadálya annak, hogy időben válaszoljunk a világ hívására. Saját életünk szór szét minket ennyire, és ami azelőtt nem lett volna olyan nagy baj a távolságok miatt, mostanság a kárunkra válhat.

Ha nem igyekeznek, a hercegek szava lassan talál utat a királyhoz, s akkor is az óelfek joga döntést hozni, amit a király - maga is óelf lévén -, általában helybenhagy.

Bár még nem jártál elf városban - s gyanítom, mivel ember vagy, nem is igen fogsz - szavaim alapján képet alkothatsz róluk. Legtöbbjüket nem is neveznéd városnak: egész Elfendelben csupán két olyan település akad, mit ezzel a névvel illethetünk. Délen népünk jobban szeret kis csoportokban, barátok, társak között élni. Ha itt keresed fel valamely kolóniánkat - például azt, ami Haonwellben létesült -, ámulhatsz, milyen más, de ne feledd: az északi elfek nem





azonosak azokkal, akikről most beszéltem. Sirenarban és Elfendelben csak kiszakadottaknak nevezik őket, s nem is vesztegetnek rájuk több szót.

Ilyen városok szép számmal akadnak Yllinorban is. Miután mindezeket láttam, felkerekedtem, hogy meglátogassam az emberkirály udvarát. Kár volna most Ru-Shennonról beszélnem, hisz tudod, milyenek a városaitok. Nagyságukkal és erejükkel elkápráztatnak, zsúfoltságuk és szüntelen nyüzsgésük visszariaszt. Szép volt Chei király városa, annyit mondhatok, s maga az uralkodó is lenyűgözött. Először láttam embert, kinek kezében ekkora hatalom volt, s nem roppant bele annak súlyába. Akik körülvették, nem értek fel hozzá tudásban, s nemes lelkületben sem. Ami megdöbbentett, az a szeme volt. Így utólag már nem csodálkozom ezen. Emberi elme csak kivételes esetekben képes elviselni azt a terhet, amit a rendkívül hosszú élet jelent.

Küldöttségünk nem járt sikerrel, ám ezért egyik fél sem volt okolható. Akkoriban jutottak el a királyi udvarba azok a hírek, melyek a nagy Dúlásról beszéltek, s az emberkirálynak egy pillanat alatt sürgetőbb ügyei támadtak egy messzi ország küldötteinek pátyolgatásánál. Én nem csodálkoztam, küldöttségünk legtöbb tagja azonban sértésként élte meg a dolgot, s noha a király formailag tökéletesen járt el - hisz jó elf tanácsadói vannak - az elfendeliek orrukat felhúzva távoztak, mikor bejelentette, hogy azonnal északnak indul az Enysmonnál áttört nomád hordák után. Lenyűgözött az az erő és határozottság, ami a Sólyomasszony választottjából áradt, s végzetesen kiváncsi vérem is arra sarkallt, hogy a halálosan sértett küldöttséget magam mögött hagyva - szüleimnek, testvéreimnek s azok gyermekeinek hólyagírást menesztve - magam is Horri és az yllinori elfek csapata mellé sorakozzam fel.

Az elfendeliek lemondóan legyintettek, de Nemathial Ariaven áldását kérték rám, és óva intettek a kevertvérűektől. Sólymos zászlók alatt vonultam északra, telve a vággyal, hogy megízleljem a háborút, mely - akkor még nem sejtettem - keserű lett és dögszagú. A sereg élén messzire lobogott a királyi zászló, felette a Sólyomasszony madara repült, s én oly lelkesedéssel követtem az emberkirályt kivont kardját, mint Sienán kívül senkit azelőtt.

Adj egy kicsit innom. Lábamból kiszállt az erő, s magam nem érhetem el a hűsítő vizet. Szörnyű dolgokat láttam ott, s ha mindet el nem is mesélem, ujjam elvesztéséről és a kráni elfekről szólni fogok.

Hamar megundorodtam a hadviseléstől, mert nem volt abban semmi, mi lelket emelő vagy dicső lett volna. Értetlenül álltam a szörnyű kegyetlenkedésekkel szemközt, megkavart mindaz, amit láttam. Hagyjuk. Remélem, mára végképp múlttá vált az iszonyat, s álmaimban sem fog zavarni többé.

Pyarron romjainak közelében történt, hogy Horri kráni portyázók fogságába esett. Csak későn tudtam meg a hírt, s hiába eredtem másodmagammal azonnal a nyomába, a kormos földeken csak eltört fegyverét és szerteszórt hullákat találtunk, meg nyomokat, melyek szerint nyugat felé hurcolták. Kráni elfek ütöttek rajtuk, ez a tetemekből teljességgel bizonyos volt, s erre utalt az a kegyetlen szertartás is, melynek jeleit a helyszínen megtaláltuk. Egy szerencsétlen íjászunk feküdt kicsavart tagokkal a földön, de nem a sebeibe halt bele. A kräniak az íján keresztül férkőztek a lelkéhez, s mikor azt értő módon kettéhasították, megszakadt éltének fonala is. Csak remélhettük, hogy lelkét nem használják föl még szörnyűbb szertartásokhoz.

Két kísérőmet megrendítette a látvány - nem kárhoztatom őket érte, fiatalabbak voltak még nálam is -, és nem voltak hajlandók a gyilkosok üldözésére indulni. Magam egy holt kráni fegyvereit és páncélját öltöttem magamra, noha a gonosz kipárolgás majd megfojtott. Bárminő célra használták fel, meg kell mondanom, oly szép és tökéletes fegyverek és vértdarabok voltak azok, hogy megrendültem a láttukon. Mintha csak kiforgatták volna mindazon értékeket, miket a mi kovácsművészeink teremtettek, s a szépséget a halál és a gyűlölködés szolgálatába állították volna. Borzadva tettem el a fegyvereket, s kászálódtam vissza meghőkölő paripám nyergébe, amikor megakadt valamin a szemem. Egy gyűrű volt az, az egyik levágott kráni ujján. Hallottam már az ilyen ékességekről, melyek mágikus rúnákkal vésettek, s megkönnyítik használója dolgát bizonyos dolgokban. Magam is láttam hasonlót, s olyat is, amilyen ez volt. Az emberkirály és északról jött harcostársai közt járt egy komorarcú férfi, kinél, ha emlékezetem nem csalt, hasonlót láttam. A kráni foglyok kikérdezését tette könnyebbé, megértvén vele oly beszédeket is, mit másképp fel nem foghatott. Tudomásom volt róla, hogy a kráni elfek sokféle nyelvet beszélnek attól függően, mikor és hol álltak a Kosfejes Úr zsoldjába, s mikor rontották meg a nyelvüket a sötétség szavaival. Magamhoz vettem hát a gyűrűt, s jószerencsémben, nemkülönben Narmiraen hatalmában bizakodva folytattam utamat.

Volt időm összerendezgetni magamban mindazt, mit a kráni elfekről tudtam - s az nem volt sok -, míg a tessék-lássék eltüntetett nyomokat követtem. Alig hiszem, hogy egy ember képes lett volna ugyanerre, s gyanítom, Horri elrablói is eképpen okoskodtak.

Tudomásom szerint - s ez később igaznak bizonyult - a kráni elfek ugyanúgy Családokba rendezve élnek, mint fajtársaik, ám hercegeik többnyire valamely sötét hatalom alattvalói. Szörnyetegek vagy obszidiánelfek talpnyalói, s ugyanolyan kegyetlenséggel bánnak a rájuk bízott Családdal, miként gazdáik ővelük. Mérhetetlen módon gyűlölik az ősi fattyakat, az aquirokat - legalább ennyiben nem különbözünk. Azonban mindent a tökéletes gonoszságon keresztül élnek meg, ebben találják meg a gyönyörűségüket, így akarnak teljessé, s ezáltal tökéletessé válni. Torz és idegen kalahorákat imádnak, kiket alá kellett rendeljenek a Kosfejes Úr akaratának. Ilyenek Hantien Harran, az Árnyékban Neszező, aki nem más mint Fliadais D'Anatel torz kifordítása, akárcsak Gorr Hannain, a Tűzben Élő, kit



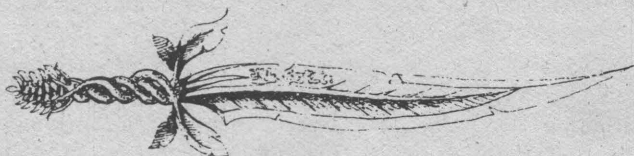
Eidhilből és Nemathialból alkottak maguknak, más isteni esszenciákat tulajdonítva nekik, mint amiket valójában hordoznak. Akadnak azonban Családjaik, akik Malliort, az Éjben Kacagót is tisztelik, egyedüliként a mi kalahoráink közül.

Legszörnyűbb kalahorájuk azonban Verrion H'Anthall, a Sötétség Szája, a mindeneket elnyelő, akit hitük szerint maga Ranagol gyúrt saját nedveiből, hozzákeverve mindazt a vért, mit Tyssa L'imenel testéből nyertek.

Akadnak azonban olyanok is, kik magát a Kosfejű Urat ismerik el istenükül. A mérhetetlenségig gőgösek, önzők, és a dicsőségért élnek. A harc és a győzelem a mindenük, felülemelkedettebbeknek hiszik magukat bárkinél. Családjukért és hercegükért bármikor az életüket adják, hisz nincs nagyobb dicsőség számukra, mint értük elesni. Gyakorta díszítik magukat festésekkel és tetoválásokkal, számtalan szertartásuk van, melyek gyökerét a múltból hozták, de mára teljességgel eltorzították. Kővárosokban laknak, s mindenkit gyűlölnek és lenéznek, aki nem ér fel hozzájuk, csupán azokat tisztelik, akik jobb harcosok náluk, vagy akiktől valamilyen okból rettegnek. Úgy hiszem, kevés ilyen lény létezik.

Mindezt Horritól tudtam meg hosszú beszélgetéseink alatt, míg a feldúlt földeket jártuk, együtt siratva a tavasz halálát, és őseink szerencsétlenségét.

Két nap után leltem rá a kráni táborra, s gond nélkül közelebb is férkőzhettem: öltözetem, elf mivoltom és kormos arcom miatt nem állított meg senki. Elfajzott véreim nomád katonai sátrakban laktak, s trófeák és áldozati oltárok kerítették körül azt a helyet. Egy dombtetőn állították fel, ahonnan messzire lehetett látni. Örömmel tapasztaltam, hogy a gyűrűnek jó hasznát látom, és segedelmével bizton elboldo-



gulok a furcsa hangzású dialektusok és harci nyelvek között. Hogy mégse legyek túl feltűnő, a fürdősátorbeli látogatásom után kerítettem ezüstport, s arcom és kezem azzal bekenvén sokukhoz hasonlatossá sikerült válnom, akárha egész testemet páncél borítaná. Feltűnt nekem, hogy milyen sok nő tartózkodik a táborban, s egyikük sem viselt két fegyvernél kevesebbet. Akármerre bolyongtam azonban, foglyoknak nyomát sem láttam. Tanúja voltam viszont annál több áldozati szertartásnak, s oly harci táncoknak, melyek durvaságától visszahőköltem. Meg kellett állapítanom, hogy sokkal különb fegyverforgatók, mint gondoltam, s egyre inkább hatalmába kerített valamely bizonytalan érzés. A foglyokra nem sikerült rábukkannom.

Elveszettségem akkor lett teljessé, amikor egy dombtetőn megpillantottam egy obszidiánelfet. Gőgös tartású, nemes vonású férfi volt, fekete fegyverei gyilkos fénnyel villantak. Számtalan derékig mezítlen ork szolga leste nyáladzva minden parancsát, s büszke elfek várakoztak mögötte. Nem tudom ő vett-e észre, vagy valahol másutt hibáztam el a dolgot, de hogy álcám lehullt, ahhoz kétség sem férhetett.

Menekülni próbáltam, a lovak felé igyekeztem, de nem értem el odáig. A kràniak egy sátor mögül toppantak elém. Magas, aranyszőke harcosok voltak, borostyán szemekkel. Ezüstre festett bőrük alatt tetoválások játszottak a szemük körül. Mellvértjükön cirkalmas minták, hogy a szem is belefájdult nézésükbe. Mintha belém égették volna, azért emlékszem ilyen pontosan mindenre. A köszönési szertartások közül ellestem már akkorra néhányat, azok egyikével próbálkoztam hát:

- Légy üdvöz, vértárs!

- A Mindent Elnyelő lássa! - mondta a velem szemben álló, s két tenyerét felém fordítva azokat az arcához közelítette. Nem ismertem ezt a jelzést, s ezzel ő is tisztában lehetett, mert pillanatnyi tétovázásomat látva már elő is rántotta pengéjét. Nem tartom magam rossz vívónak; védeni próbáltam csapásaikat, de oly gyorsan fölibém kerekedtek, hogy az bárhol másutt szégyellnivaló lett volna. Vereséget szenvedtem - hitem szerint a legutolsót.

- *Líthas,* elf - sziszegte arcomba legyőzőm, s mellvértemre térdepelve egyetlen lendülettel metszette le kezemről a gyűrűt, két ujjammal együtt.

Attól fogva csak homályosan érzékeltem mindazt, ami velem történt. Levetkőztettek, s ork rongyokba öltöztetve egy ló után kötöttek. Két napnyi lidércálom következett: kínzó menetelés, futás a meggyötört földeken; hajnalonta a még deres fűben, éjjelente a kárörvendő csillagok alatt. Keveset pihentem, s ha nem lettem volna oly kitűnő futó, talán bele is halok a megerőltetésbe. Számot vetettem életemmel, s úgy találtam, nem lesz sok kivetnivaló abban. Másként nem cselekedhettem, éltemet kioltani vérem ellen való tett lett volna. Magamban őseimhez daloltam, s kértem a kalahorákat, legyenek megértők hozzám halálomban.

A második nap este érkeztünk meg. Már alig volt fény az égen, de én a Másikvilág látása nélkül is elboldogultam még, nem kellett az éj fényeihez igazítanom szemeimet. Egy hatalmas fa alá érkeztünk. Kevés nagyobbat láttam addigi éltem során. Meglehetett vagy ezer esztendős; óriás ágairól mint megannyi gubó, fekete zsákok lógtak. Felakasztott elfek.

Utólag végiggondolva a történteket, az mentett meg, hogy nem végeztek velem aznap éjjel. Nem tudhatták, hogy Narmiraen megtartója vagyok, s ily módon bizalmas a kapcsolatom az erdővel. Ha akkor rögtön a többiek mellé lógatnak, most nem ülhetnék itt veled. Látom, a kezemet nézed. Régi heg. Hihetetlenül élesek a fegyvereik. Alig vérzett, mikor a húsomba vágtak.



A kràniak nem felejtettek el mindent, amit valaha tudtak. A fa gyönyörűen megfaragott áldozati oltár volt. Lehett vagy harminc láb magas és tíz elf sem érte volna körül a derekát. Lépcsőként szolgáló ágaknak kértek oltalmat a fa szellemétől, s így körben, kötelek nélkül lehetett feljutni majd tíz láb magasan lévő első ágaihoz.

Az oltár alsó faragásain Verrion H'Anthall rúnái díszelegtek, s mind a hozzá vezető út stációi. Csak Narmiraenben bízhattam, amíg hajnalban felfelé taszigáltak a csigalépcsőn. Igaz, nem uscayhafa volt, csak egy vén feketetölgy, de volt olyan öreg, hogy a Ködökön Járó ismerje a nevét. Mind magasabbra vittek, s én elborzadva hallgattam a lombok susogásán keresztül a szörnyű terhük alatt nyekergő kötelek jaját. Egy vastag ágra taszítottak, mely majdnem vízszintesen állt, s mögöttem egy ezüstarcú harcos nyakamra vetette a hurkot. Hogy minden másként történt, arról nem én tehettem. A legmélyebb koncentrálásomból zökkentett ki a látvány, mely a szétnyíló lombok között elém tárult. Két ággal messzebbről a halott Horri vicsorgott felém, elkékült arcán legyek ültek.

Megnyílt alattam a fa, s szinte öntudatlanul éreztem, ahogy Narmiraen hatalma a gyilkosomul kiszemelt ágon keresztülengedi a kötelet. A Ködökön Járó még a Sötétség Szájának oltárán keresztül is segítségemre volt, amit utólag kétféleképpen magyaráztam. Meglehet, hogy a Mindent Elnyelő isteni lényeg nélkül való szent csupán, báb, mely a szavakat is elnyeli, és csekély tudásom, mit a Horri láttán felhorgadó gyász megsokszorozott, könnyedén keresztülhúzta számításait. Ám az is lehet - s erre csak mostanában gondoltam, mióta a változások estek velem -, hogy maga a Ködökön Járó járt közbe érettem. Ha így áll a helyzet, valóban arra rendeltettem, amit Erionban hallottam az öreg Rauminentől.

Egy uscayha-ligetben tértem magamhoz, nem messze Pyarron vérmocskos falaitól. Sebeimből felgyógyulva az emberkirály mellett küzdöttem a hadjáratban - csak az ő szavának engedelmeskedve mentem Erionba, hogy az ott élőktől kapjak választ kérdéseimre. Hogy mik voltak azok a kérdések, s mily választ kaptam rájuk, ne firtasd. Nem mondhatnám meg becsületem elvesztése nélkül. Elégedj meg annyival, mit a holnapi napon kezdek mesélni, mikor az északon élő elfekről beszélek neked.

Hetedik nap

Örülök, hogy jössz. Látod, már megbírnak a lábaim. Szeretem ezt a szelet, és nagyon kedvelem a tenger illatát. Oly sok mindennel telített ez a lég, ami áldásos a számomra! Nem igazi gyógyító növények illatát érzem, a sós aroma mégis jó kedvre derít. S lám, a szolgálólány is kedves hozzám, mintha lelkem állapotának javulásával az ő kedélye is vígabbá válna.

Tegnap végeztem a gonosz háború, a veszteség és a fájdalom képeinek felidézésével, folyjék hát most másról a szó.

Erion. Minden városok legnagyobbika, a legnagyszerűbb és a legmocskosabb mind közül, amiket valaha ismertem. Ugyanúgy megtalálod itt a tiszta elméket s lelkeket, mint a leggonoszabb szellemeket. S ami igazán visszataszító benne, hogy mindennek a felszínen nyoma sincs. Nem látsz semmit, ami arra utal, hogy itt igazán ellenedre lesznek, míg másutt arról nem lesz tudomásod, hogy épp jóra számíthatsz. A magamfajta számára igazi kihívás ez - és halálos csapda. Én, aki annyi mindent láttam, könnyebben elboldogulok e városrengetegben, mint azon testvéreim, kiknek nem létezik, csak a kétszínű világ; ahol mindazok, akik pártomat fogják, barátok, s bárki más ellenség. Zavart és bűnös ez a város, és a maga képére formálta az itt lakó elfeket. Ahányféle ember, annyiféle gondolat, s ez mind ott burjánzik Erion falai között. Nem várhatunk mást az itteni elfektől, mint hogy ehhez alkalmazkodjanak. Ezt választották, és nem ítélhetjük el őket, ha megváltoztak közben.

Mielőtt róluk beszélnék, néhány különbözőségről kell szót ejtenem, már ami észak és dél elf kolóniáinak szokásjogát és törvényeit illeti. Délen egy-egy létfontosságú ügyben, mint amilyenek az esztelen háborúk, vagy a természet vad kitörései lehetnek, s mire nincs a szokásjogban meghatározott szabály, a király, illetve a Családok hercegei döntenek, legfeljebb meghallgatják az Óelfek Körének, vagy a Családok öregeinek tanácsait. Ez elképzel-



hetetlen északon, ahol a legfontosabb telep a Szövetség, s minden elf, ki északon él, nekik tartozik engedelmességgel. A sirenariakat a hat *rehynn* irányítja, s ők közösen döntenek mindenről. Ha olyan kérdés merül fel, melynek megoldása nem tűr halasztást, példának okáért egy aquir tűnik föl a felszínen, a *rehynn*ek bármelyike azonnal cselekedhet, ámbár tetteiről később számot kell adnia Oilan többi vezetője előtt. Azonnali cselekvési jog illeti meg a *luminatar*okat is, hiszen ők oly kiemelkedettek, s lényegüktől fogva oly közel állnak a *rehynn*ekhez, hogy még azok sem szokták megkérdőjelezni döntéseiket. Egyetlen példa adódott csupán erre az elmúlt években: a haonwelli elfek *luminatar*ját marasztalták el a *rehynn*ek, mert túlzott keménységgel lépett fel az őrült Mallior egy szektája ellen, miután azok jogos sérelmükért vettek elégtételt egy fajgyilkos szabadcsapaton. Ez alkalommal sem a döntés jogosságát kérdőjelezték meg, csupán nehezményezték, hogy az emberek fülébe több jutott az esettel kapcsolatban, mint az kívánatos lett volna.

Népünk életét kevés törvény irányítja, legalábbis jóval kevesebb, mint az embernépekét. Csupán a királyi cím öröklésére, a Családok felelősséggel való irányítására, illetve a Családokat fenyegető különféle veszélyek elhárítására vannak hólyagírásaink, erősek mind anyagukban, mind hatalmukban. Minden további esetben a szokásjog a döntő. Mivel lényegében azonos kultúrában gyökeredznek az északi és a déli kolóniák, felfogásbéli vagy értelmezésbéli különbségeket nem nagyon találsz. Északon mindazonáltal sokkal keményebben ítélik meg a felelőtlenségből elkövetett bűnöket vagy a hagyományok ellen vétő bűnösöket. Míg Elfendelben hamarabb visszafogadják azokat, akik valami okból elhagyták az óhazát, Sirenarba soha többé nem kerülhet vissza az, aki saját szándékából emberekkel beszélt. Ők a kiszakadottak, a megfertőzöttek, a nép árulói. Ugyanígy kitaszítják mindazokat, akik valamely súlyos betegségben szenvednek, mondván, nem méltók rá, hogy gyermekeket nemzzenek egészséges elf asszonyoknak. E kitaszítottakat nem gyógyítják, s ők általában sokkal inkább elfnek tartják magukat annál, semhogy az emberek papjaihoz vagy javasasszonyaihoz forduljanak. Gyakorta csapódnak a kiszakadottak vad szektáihoz; századokig tartó haldoklásuk során magányosabbak és szánandóbbak bármely más lénynél, aligha furcsállhatod hát, hogy mind fajtársaik, mind az embernépek iránt vad gyűlölet ég bennük.



Csupán a *luminatar*ok térhetnek vissza időről időre Sirenarba, hisz nekik az a tisztük, hogy a kiszakadottak lelkére felügyeljenk, világítótornyok legyenek a Szövetségen kívülieknek, irányítsák az el nem fajzottakat, s ügyeljenek a kolónia védettségére. Sokkal kevesebb *luminatar* van azonban, mint ahány elf kolóniát az évkönyveitek feljegyeznek, s még nagyobb azoknak a helyeknek a száma, ahol kiszakadottakra bukkanhatsz.

De nem áll szándékomban, hogy szokásaink és törvényeink miértjét magyarázzam, sokkal inkább az, hogy változó lelkem parancsának engedelmeskedve a mikéntről meséljek neked.

Északi utazásom kezdetén hét *luminatar* élt északon, s magam se jöhettem volna Erionnál feljebb, ha egyikük élte véget nem ér. Idefent akkoriban már az a harc dúlt, amit ti Zászlóháborúnak neveztetek, ám ott még nem tartok elbeszélésemben.

Még nekem, a tisztavérűnek sem volt könnyű dolgom, amikor az erioni elfek keresésére indultam. Akadt ugyan két jó kísérőm, de ők legalább olyan járatlanok voltak az elfek dolgában, mint én az óriásvároséban. S noha magamat fegyverrel védeni csak egyszer kényszerültem, soha nem éreztem magam ennyire bizonytalannak, mint ez idegen házfalak nyomasztó árnyai között.

Végül megleltem fajtársaimat, és bebocsátást nyertem Rauminenhez is, ám szolgáimat kint kellett hagynom. A *luminatar* szívesen látott vendégként fogadott, s én, ki a kort és a tudást mindig is nagy tiszteletben tartottam, oly hihetetlen elmebeli élességgel, annyi ismerettel találkoztam, mely előtt még ma is megdöbbenéssel kell adóznom. Miután megtudtam mindazt, amiért az emberkirály küldött, többé nem mehettem vissza hozzá, ezért hólyagírást küldtem neki - mit az udvarában élők könnyedén lefordíthattak -, magam pedig a vén *luminatar* tanítványául szegődtem.

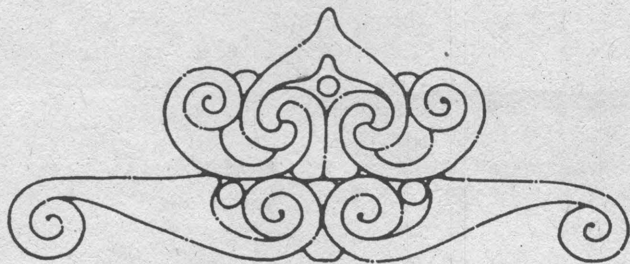
Rengeteg dolgot megtudtam tőle, s nem csak az elfekről, magamról is. Soha senki nem volt olyan hatással rám, mint az erioni kolónia vezetője. Mesterem és atyám volt egyszemélyben. Hogy mindent, mit ma tudok, mégsem neki köszönhetek, csak azért nem mondom, ami vagyok. Egy *luminatar*nak sokkal több dologról van tudomása, mint bármely közönséges elfnek. Ezt tőle hallottam először. Aho-



gyan azt, hogy rám is ez a sors vár. Minden elfnél fiatalabban. Azt hittem, összeroppanok szavai súlya alatt. Neki köszönhetem, hogy túléltem azt a napot.

Erion elfjeit szabados gondolkodás jellemzi, mely lehetővé teszi, hogy félig zárkózott, félig nyílt életüket a lehető legkevesebb szorongás közepette éljék. A külvilág számára titokzatosak, mint minden északi elf, szinte megközelíthetetlenek, s noha nem mondták, gyanítottam, hogy a Sirenar Szövetségnek kémkednek, jóllehet esélyük sincs, hogy a *rehynn*ek - életmódjuk miatt - valaha visszaengedjék őket az oilant övező erdőségbe. Ámbátor nem hiszem, hogy visszakívánkoznának. Titokzatos életvitelükkel mindent megteremtenek maguknak, amire szükségük lehet, s odavetett félmondataikból arra következtettem, hogy a városi őrség védelmét is élvezik. A többi elfhez képest mégis zavaróan gyorsan beszélnek és cselekszenek; úgy hiszem, ez az emberek közelségével magyarázható. Meglepő szavaik, gondolkodásuk zavaros volta nem győzött meg igazukról. Imádják kalahoráinkat, de ki tudják használni az emberek isteneit, hagyománytisztelők, de szentségtörés minden szavuk, a Szövetség törvényei szerint élnek, de létrehozták közben a maguk szabályait. Az embernépeknek bizonnyal érthetőbbek és elfogadhatóbbak bárkinél, akivel Elfendeiben avagy Sirenarban találkoznának, ám én gyakorta figyeltem szörnyülködve tetteiket, miken ők csak nevettek. Erkölcseikben és gondolkodásukban oly fertőzöttek, hogy bizonyos dolgaikról nem tudok pirulás nélkül beszélni. Hogy mégis köztük maradtam, az elsősorban Rauminennek, másodsorban mérhetetlen tudásvágyamnak volt köszönhető. Tanulságos beszélgetést folytattam egy ott élő elf nővel, akinek segítségével mostanra tisztábban látom az elfek és emberek kapcsolatát, s akinek szavai számos megfigyelésemet megerősítették.

- Talán bujának és erkölcstelennek tűnünk a szemedben, déli Leirren - kezdte egy nap -, ám be kell látnod, hogy a körülmények, melyek közt élnünk adatott, mindannyiunkat megváltoztatnak. Ez nem magyaráz meg mindent, de rávilágít sok olyasmire, amit, mivel nemrég érkeztél, a maga teljességében még nem láthatsz át. Amit hallani fogsz, megkönnyítheti a dolgodat népünk északi ágának megítélésében. Hogy mások vagyunk, nem kétséges. Mások, mert mi nem élni, hanem túlélni akarunk. Lehet, hogy Sirenarban mást mondanak majd - ha egyáltalán bejutsz oda -, de bármily fennkölt képet fessenek is helyzetükről, egy pillanatra se feledd: a Dél elveszett. Ne meressz rám ilyen szemeket, ha onnan jöttél, tudnod kell, hányadán állunk. Csüggedt és múltba forduló ott mindenki, már az sem rázza fel őket a tespedésből, ha az emberek legnagyobb szövetségének városát porig alázza a fekete szomszéd. Régi emlékekkel, sosemvolt csaták dicsőségével példálóznak, miközben ők maguk rég lemondtak a harcról, és makacsul elfordítják a fejüket, ha valami új történik körülöttük. Azon kevesek, akik tenni vágynak, odahagyják az erdőket, s Krán hatalmába kerülnek, vagy elvesznek a világban. Hány *aetynis*t követnek el odalent? Ahányan csak egymásra találnak, ezt az utat választják; gyakorta el sem kell menniük Elfendelből. Az yllinoriak megpróbáltak tenni valamit, ám az sem a helyes út. Nem hódolhatunk be az embereknek, még ha egy örökéletű is a vezetőjük. Annál különbek vagyunk. Tisztelem az yllinoriakat bátorságukért, azért, hogy szakítani mertek az óelfekkel, s kiáltak új eszméik védelmében. Ezek az eszmék mifelénk éppoly divatosak, s éreztetik hatásukat mindenütt, ahol az óelfek hatalma és befolyása csökken. Nekünk van *luminatar*unk, különb, mint bármely *rehynn*. Nincs közünk Olian uraihoz, amit kívánnak, mégis megkapják tőlünk. Nem hagyjuk cserben őket. Élünk és tanulunk. Minél nagyobb a tudásunk, annál kevésbé vagyunk sebezhetők - ha üt a végveszély órája, így talán megmenekülhetünk. Nem véletlen, hogy Észak-Ynev legjelesebb kardforgatóit közöttünk leled; a *rehynn*ek bölcsek voltak, hogy nem engedték feledésbe merülni a penge művészetét. A fegyverek igazi szentsége persze nem a harcban rejlik, hanem abban, hogy megtisztulunk általa. El kell viselnünk, hogy Észak igazi urai az emberek, s a kyrek fattyú ivadékai. Számban semmiképp nem vehetjük fel velük a versenyt, meg kell tehát találnunk a módot, hogy hosszú éltünkkel, eszünkkel és tapasztalatainkkal kerekedjünk fölébük. Számítónak kell lennünk és ravasznak. Könnyedén az ujjunk köré csavarhatjuk őket, s erre még a kevertvérűek is képesek. Romlottnak, erkölcstelennek nevezel, holott csak azt teszem, ami jól esik. Örülök, ha egy embert kiszolgáltatottnak láthatok. Mert a hatalmamban van, s a kis perclény mindezt észre sem veszi. Ha asszonyaik sejtik is, mire vágynak, hogyan versenyezhetnének velem, aki ezer éve *tudom*, mi kell nekik? Gyarló vagyok, mert a testem hatalmával igázom le őket? Meglehet. Nekem nem tűnik gyarlóságnak, s ők fel sem veszik. Asszonyaik megőrülnek fiainkért, s a kevertvérűek férfiai is kezes állatot faragnak belőlük, ha kell. Hogy mindez elveink ellen való? Hogy a becsületünket veszítjük általa? Dehogy! Még hazudnom sem kell nekik, azt magam sem viselném el. Tisztában vannak vele, hogy amit kapnak, szerencsés esetben is pár esztendőn át élvezhetik mindössze, hogy minden ölelésben a veszteség fájdalma lappang, de nem törődnek vele, sőt, ez a bizonytalanság csak felkorbácsolja vágyukat. Azt mondod, ez nem igazi élvezet? Miért van akkor, hogy a kérészéletűektől sokkal





könnyebben születik gyermekünk, mint saját férfiainktól?? Ebben állna csupán a hatalom? A szaporaságban? Vagy mi vagyunk ősöregek ehhez a világhoz? Már nem elég százötven esztendőnként egyszer utódot nemzeni. Az emberek csak tíz-egynéhány évig nevelgetik gyermekeiket, mi nem tehetjük ugyanezt. Hiszed vagy sem, magam is jobban vágyom az emberférfiak érintésére, mint a fajtámbeliekére. Jobban tűzbe hoznak, s nincs ez másként a fiatalokkal sem. Ha látnád, hogy bolondulnak egy érintésünkért! Tudják, hogy különbek vagyunk náluk, s mi élünk is ezzel. Szolgálnak. Nem tehetnek másként - felettébb ritkán esik meg, hogy játékszereink saját sebezhetőségükbe beleőrülve ellenünk támadnak. Nem képesek szeretni bennünket. Vagy imádnak, vagy gyűlölnek, s minél inkább nem értenek, annál hevesebbek az érzelmeik. Minél több titokkal veszed körül magad, annál nagyobb lesz a becsületed, annál könnyebben irányíthatod őket. Mert azt kell tenni velük. Nyersek és faragatlanok, semmi érzékük a széphez, s nem valószínű, hogy valaha is lesz. De tanulékonyak, lenyűgöző a tudásvágyuk, s ez tiszteletet érdemel. Hogy idejöttünkig nem ismerték, mit jelent "elf módra" szeretkezni, mit sem jelent. Ma már tudják, és a gyorsaság, ahogy fejlődnek, néha elgondolkodtat. A közelükben mi magunk is fejlődünk, s beláthatod, nem árt hű csatlósokat szereznünk a jövendő harcaihoz. Romlott volnék? Nem hiszem. Délen talán annak mondanának. Talán Sirenarban is. De örülök, hogy mind több kevertvérű születik e világra, mert bár csak félig a Nép gyermekei, ők jelentik a jövőt.

Hosszan tűnődtem azon, amit e nő mondott nekem. Erkölcstelennek és romlottnak láttam, s nem akartam hinni, hogy mind ilyenek. Később tapasztalhattam, hogy nem, ám meg kell jegyeznem, hogy az északiak közül sokan ugyanígy gondolkodnak. Együttműködnek, ha érdekeik úgy kívánják, de ne hidd, hogy valaha egyenrangú félként fognak tárgyalni veled! Élni akarnak és túlélni. Ha barátot akarsz, hamarabb megérteted magad egy kevertvérűvel, s nem azért, mert népem szülöttei hazugok és csalfák. Csupán mások vagyunk. Ezért félnek a tieid az enyémektől, s ezért tekintenek el feletted oly sokan az elfek közül.

Amit eddig elmondottam, csupán egy módszer azok sorában, melyeket népem az idők változásához idomulva használ. Sokan keresik így a beteljesülést, és sokan vannak azok is, akik az yllinoriak kevésbé rögös útját járják. Amint láttam, az ő példájuk számos követőre talált azon kiszakadottak között, akik az emberi települések határain ütöttek tanyát. Akik együtt élnek az emberekkel - akár félelfek társaságában is - inkább az erioni nőhöz hasonlóan éreznek. Gyanítom, s talán nem alaptalanul, hogy mindez az emberi társadalom közelségével okolható, s az ilyen torzulásokért az elfek gyengeségén túl a kérészéletűek romlottsága felelős.

Remélem, nem sértettelek meg. Nem állt szándékomban, csupán a gondolataimat osztottam meg veled. De hagyjuk ezt most. A változás egyre sürgetőbb, s nem akarok dolgom végezetlenül távozni. Holnap elmesélem, miként láttam meg északon a Fényt, és beszélek a Sirenarba vezető utamról is. Elég a szemednek ez a mécsvilág.? Nézd, milyen gyönyörűek a csillagok!

Nyolcadik nap

Látom csodálkozol. Tényleg változom. Neked ez eddig nemigen tűnhetett fel, de ma reggel észrevettem, hogy szemem színe is más. Ez azért nem mindennapi, ugye? De hidd el, nem mindennapi a változás sem, ami bennem végbemegy. De vegyük sorra a dolgokat. Erioni tartózkodásom tizedik esztendejében, mikor már kevésbé borzasztott társaim viselkedése, s mozdulataik és pillantásaik alapján már a kevertvérűek gondolatait is kifürkészhettem, Rauminen magához kéretett, s bizonyos távoli, időben mégis közeli dolgokról kezdett beszélni, melyek megnyitják majd előttem Sirenar kapuit, hogy több legyek, s mégis kevesebb más elfeknél. Mosolyognom kell. Ő, ha nem is mondta nekem, tökéletesen tisztában volt mindazzal, amin keresztül kellett mennem, s megtámadásomat is előre láthatta. Olyan adottság ez, mellyel én magam, bármivé lettem, még nem dicsekedhetek. Nyilván több idő kell a kibontakozásához, mint amennyi nekem adatott. Ám afelől sincs kétségem, hogy valahol a Délvidék határán már most ott üldögél egy elf, s várja, hogy a hetedik *luminatar* megtérjen Urriához. Így vagy úgy. A miértről nem lehet tudomása. Ilyen dolgokon nem töprenghet. Várja, hogy kigyúljon az Igazi Fény.

Rauminen szavaival fülemben keltem útra észak felé, ahol híreim szerint a vége felé járt már a háború, sorban a tizennegyedik, melyet váltakozó sikerrel vívtak a kontinens e részének nagyjai, kik Vörös és Fekete Haduraknak nevezik magukat. Kísérőim - válogatott kalandozókból álló társaság - becsülettel kitartottak mellettem. Viselkedésükből arra következtettem, nem először találkoznak fajtámbélivel; soha egy ellenséges megjegyzést vagy célzást nem kaptam tőlük. Eriontól mintegy kétszáz mérföldnyire északra éreztem meg az első jelet. Mint akit a villám sújtott, úgy zuhantam le lovamról, oly erős és váratlan volt az ütés. Nem evilágról származott, de a Kárpiton túlról sem, ahogyan azt ti emberek mondjátok. Belülről, lényem legmélyéről jött, s megértette velem, hogy Északfölde hét *luminatar*jából egy a halálra készül. Kísérőim döbbenten álltak körül, többen közülük már a környéket fürkészték minden irányban. Nem tehettek semmit. Nem találhattak semmit. Magyarázatot nem adtam, de sietősebb haladásra bíztattam őket, s vágtattunk egyre északnak a viharfellegektől terhes ég alatt. A varázslóra két napra rá bukkantunk; egy dombtetőn várt *bennünket*. Neki nem kellett semmit magyaráznom: elf volt, akárcsak én.

Doranból jött, szűkszavú volt, s igen nagyra tartotta a tudományát. Rátartiságban és pökhendiségben csak a kráni elfek voltak hozzá mérhetők. Úgy hiszem, majd' minden varázsló ilyen, népem fiai azonban még kiemelkedettebbeknek hiszik magukat. Pedig a mágia, amit használnak, rég nem az övék - saját varázshatalmát népem eltékozolta



hosszú háborúskodásai során, s amit ma alkalmaz, az utódfajoktól és a maradék ősi szerzetektől orozta el. Kevés megmaradt praktikánkat csak óelfek gyakorolják, a kiszakadottak kezébe aligha akad efféle tudás.

Hogy ez a varázsló mégis tisztelettel bánt velem, aligha a koromnak köszönhettem - inkább annak, hogy valami módon értesült már a belső síkokon történt változásról. A *luminatar*ok kilétével a kiszakadottak is tisztában vannak; fajtársam nem ismert ugyan, de láttam a szemén, hogy *érzi,* kivel beszél.

Nem az emberek között nevelkedett, s ez meg is látszott rajta. Nem volt annyira kapkodó, s összességében alig éreztem rajta az embernépek romboló hatását. Puszta léte igazolta a tételt, hogy megőrizhetjük önmagunkat, ha érzelmeink helyett az értelmet hívjuk segítségül.

Nagy szükségünk volt varázslóra, mivel a háború okán a hadviselő országokba vezető összes Kaput lezárták, nekem pedig mielőbb Haonwellbe kellett jutnom. A dorani elf nyitotta meg számunkra az utat a maga eszközeivel, ezért alig néhány mágikus tárgyat vihettünk magunkkal - mégis lenyűgöző volt, ahogy szavai rést tépnek a valóság kárpitján, s hogy kis idő múltán Haonwell hóporozta erdeiben folytathattuk utunkat. A többiek szerint szép summát kért munkájáért; ekkor hallottam tőlük először gyalázkodó kijelentéseket enyéimmel kapcsolatban, de csak mosolyogtam rajtuk.

Aznap éjjel ért a második csapás. Hogy kívülről miként festettem, nem tudhatom, mert eszméletemet vesztettem, s csak zavart tekintettel előadott, kapkodó beszédükből értesültem róla, hogy rángatóztam és félrebeszéltem. Félni kezdtek - mivel semmi látható okot nem találtak viselkedésemre -, hogy valami gonosz lélek szállt meg; döntenem kellett, titkaimba avassam-e őket, vagy egyedül folytassam az utat, és az lője rám az első nyílvesszőt, aki a helyemben az utóbbit választotta volna.

Közöltem velük, hogy a *luminatar* beszélt hozzám. Mérget ivott, hogy jöttömet siettesse, s ez inkább kétségbeeséssel, semmint büszkeséggel töltött el. Azzal nyugtatott, hogy maga Urria parancsolt rá, aztán nem szólt többet; talányosan mosolygott, szája szélén habot vetett a fekete nyál. Félni kezdtem. Jobban mint bármikor eddigi életem során, mert nem tudtam, mi vár rám, s tartottam tőle, hogy nem lesz elég erőm feladatomat véghezvinni, bármit tanultam is Rauminentől.

Köpenyekbe burkolózva, lázasan érkeztem Haonwellbe. Kísérőim a haonwelli Család hercegétől megkapták jutalmukat, engem pedig rőten izzó vaskályhák között ágyba dugtak, s érthetetlen módon - ma sem tudom, *ezért* mennyit fizetett a herceg - az Északi Szövetség embervadászai vigyázták álmomat. Kevertvérűek voltak, a legjobb sirenari hagyományokkal, s büszkék voltak származásukra, bár hazájuk eltaszította őket.

Állapotom egyre rosszabbodott. Tudtam, hogy olyan tűz éget, melyet egyszerű kirurgusok, de még a legjobb füvesemberek sem képesek kioltani. Izzadtam és félrebeszéltem. A kérészéletűek tudták, hogy hiába próbálkoznának, mert gyógyítót nem láttam a környéken, noha meglehet, hagymázas álmaimban csupán nem vettem észre őket.

Kitartóan vánszorogtam a Fény felé. Nem tudom visszaidézni neked azokat a napokat, de ez csak annak tudatában lehet furcsa, ami később történt. Arra mégis emlékezem, hogy hatalmas síkokat jártam be, s a végkimerülésig elfáradtam. Azután egy nap felébredtem. Nehéz elmondani mindazt, amit ekkor éreztem. Érthetetlen és túlontúl misztikus lenne számodra, s magam sem tudom, hogyan fogalmazhatnám meg a legérthetőbben.

Láttam a Fényt, és benne éltem. Olyan fejlődésen mentem át, melynek révén sokkal több lettem annál, ami voltam, s mégis feláldoztam majd' mindenemet. Válasz voltam sok kérdésre, s egyben a mód is, ahogy e kérdéseket feltehetik. Mert emlékeztem. És ebben áll a lényeg.

Ott voltam Urria arca előtt és Uscha alatt, ott az aquirok háborúiban és a Sárkányúr oldalán. Talleren Kőtornyát a lábam alatt döntötték romba az amundok, s Tysson Larért verekedtem halott fák között. Óelf voltam és mindig az maradtam, mert minden elf velünk jött a förgeteggel. S végigéltem mind a korokat, hogy meglássam elveszett istenünk arcát, s *luminatar*ként láttam meg Oilant, s meghaltam Sirenar szent gyilkosainak nyilaitól - és mégsem.

Történetem végéhez közelítek, ember, essünk hát túl rajta. Látom, gondolkodsz. Kérdezz, ha úgy tetszik!

Jobban vág az eszed, mint gondoltam; lám, megint alábecsültelek. Igen. Tudom, kitől kaptam az új szemeimet. Tudom, kinek ragyogtak ilyen kékbíbor színben. Magon L'llevarnak, a Szavakat Ismerőnek.

Megérkeztem, kiteljesedtem hát, hamarabb mint reméltem, s anélkül, hogy a magam megítélése szerint bármit tettem volna érette. A herceg leborulva köszöntött, s a haonwelli kiszakadottak mind elém járultak; szemükben olyan tűz égett, mitől lényem legbensőbb valójáig megborzongtam. Tiszteltek, és nekem is tiszteletemet kellett ten-







nem Oilan urainál, mint az északi hetediknek. Bármely haonwellinél közelebb voltam Urriához, s ezt ők is tudták. Megadatott, hogy lássam eddigi élteimet, s volt elég erőm, hogy e roppant súly alatt ne roskadjak össze.

Két kiszakadott kísért el nyugatra, keresztül a törpék hegyein, amíg a *deinn*ek, az északra vándorolt tizenkét család fegyveresei, kiket ti Határjáróknak ismerhettek, meg nem állítottak kétszázötven mérfölddel Sirenar erdeinek peremétől. A Határjárók közössége még az elfek tarka Családjai között is furcsa összetételűnek tűnt, mind gondolkodását, mind viselkedését tekintve. A *deinn*ekenek is megvannak az óelfjeik, akik kemény kézzel, éles elmével irányítják őket, noha nincs akkora hatalmuk, mint az oilani Hatnak, kiket Urria akarata helyezett vissza Ynevre, hogy a Családokat megvédjék, s velük is maradjanak.

A külső határvidékeken gyakorta emelnek erősségeket kőből - az ország belseje felé haladván már csak a hagyományos védművekkel találkoztam. A két világ határán őrködők közt akadnak kevertvérűek is, és bár Sirenarban ezeket rendszerint megvetéssel sújtják, velük kivételt tesznek - talán azért, mert ők és a hozzájuk hasonlók látják el a Szövetség nagyjait a világ híreivel. Tisztelik a kalahorákat, leginkább Tyssa L'imenelt, s bár korántsem oly romlottak, mint az emberek városaiban lakók, életmódjukkal gyakorta vívják ki a *rehynn*ek nemtetszését. A végek őrei remek fegyverforgatók, náluk különb ismerői a gyógyító füveknek, főzeteknek aligha akad. Énekeikben az yllinoriak szabadosságát véltem felfedezni - nem véletlen, hogy a legtöbb kiszakadott a *deinn*ek Családjaiból származik. Ugyanakkor hajlamosak a nekibúsulásra, s gyakorta felemlegetik, hogy nem kapnak komolyabb feladatokat az ország belsejében. Kevésbé merengők, mint déli testvéreik, balladáik azonban hosszan és könnyesen szólnak a régmúlt dicsőségről. Noha mindannyian a kanonizált kalahorákat imádják, vannak közöttük olyanok, akik a Sárkányúr szolgálóinak vallják magukat - persze csak Oilan szolgálata után - s a jövendölésben bízva készülnek rá, hogy egyszer ismét egy Sárkány vezesse hadba őket.

Rövid időt töltöttem csak közöttük, s a kalahorák tanácsára nem fedtem fel valódi mivoltomat, amikor tovább indultam. Elfendel követeként mutatkoztam be, s ez lehetővé tette, hogy bár előzőleg emberekkel érintkeztem, az ország szívéig juthassak. Az Oilanba vezető titkos ösvényeken, melyek mágiából szőtt védműveken vezetnek keresztül, már az óelfek harcosai felügyeltek rám, az *oylinn*ek, kiknek nevét talán Oilan őrizőiként fordíthatnám. Szigorú tekintetű, félelmes harcosok, kinek láttán nem is gondolná senki, milyen remek tréfák kiagyalói, s milyen pompás történetekkel rukkolnak elő, ha az unalmas órák elpillesztenek. Rendíthetetlenül szolgálják uraikat, bár magukat nem számítják az óelfek közé. Hibájukul kell felrónom mindemellett, hogy bár pompás kardforgatók és íjászok, s bátorságban nem lelni párjukat, igen bizalmatlanok, s túlontúl megvetik a kiszakadottakat és a kevertvérűeket. Velem is csak a hosszú út végén melegedtek össze annyira, hogy szívesen meghallgassák históriáimat, miket a messzi Délvidékről hoztam magammal. Szokásaikról nem sokat tudtam kideríteni, abban azonban megegyezünk, hogy a szertartásokat, miket hazámban alkalmazunk, ők is hasonló elvek szerint rendezik. Nyelvünkben már több eltérést találtam, mindazonáltal úgy vélem, a Délvidéken bárki megértené beszédüket, még ha olykor furcsa kifejezéseket használnak is, valamint másként formálják a szavakat, miként azt Elfendelben tesszük.

Maga az erdő nem különbözött számottevően a déliektől, csupán néhány olyan fát láttam, melyet másutt nem élnek meg. Kísérőim, látván Narmiraenhez fűződő viszonyomat, még inkább megenyhültek irányomban. Számos északi vadat és ritka növényt mutattak, melyek nevét rendre meg kellett tanulnom. Noha számos élet emlékei torlódtak bennem, mégsem tudtam mindent. Északon oly rég jártam utoljára, hogy ha az évszámot mondanám, nem hinnél nekem.

Az igazi csoda azonban hátravolt még. Oilan környékén az erdő mintha új életre kelt volna, s mindenhonnan patakzúgást, lombsusogást hozott a szél. Kíséretünkül szegődtek az őzek, s egy szarvas is, mi később eliramodott - gyanítom, valamely *oilynn* küldte előre a hírrel.

Az óelfek városa elkápráztatott. Együtt volt benne mindaz a szépség, mit a ti városaitok árasztanak, ám híján volt mindennek, mi amazokat elviselhetetlenné teszi. Tágas terein uscayha-ligetek vöröslöttek, s a tavak, melyek partján kastélyfáik álltak, valósággal zsongtak az élettől. Kőből emelt épületeiket talán csak a haonwellben látottakhoz tudom hasonlítani, ám sokkal több volt bennük a kecsesség, mint amazokban. Kőfaragó mestereik - bármikor éltek - ugyanoly nagyszerűen mintázták meg a fákat, maga a város pedig a tökéletes üdeség levegőjét árasztotta, s jutott abból még a zártabb helységekbe is.

A Hatok előtt persze nem tagadhattam el kilétemet, s valószínűnek tartom, hogy ők is tudtak jövetelemről, különben nem fogadtak volna szinte nyomban. Mindenről kifaggattak, mi velem történt, majd különféle tisztító szertartásoknak vetettek alá, hogy kiűzzék belőlem a külvilág bűnös kipárolgásait: több ízben rituális fürdőt kellett vennem, hogy az embernépek minden mocskát eltávolíthassam magamról.

A hat *rehynn* nagy hatással volt rám. Ők azok, kik Urria rendelése szerint az elf nép megmentésére vannak hivatva. Haláluk után mindig más testben, de azonnal visszatérnek, s mindig ugyanabban a Családban nyernek egy testet, melyből eltávoztak. Jelenünkben mindössze három olyan *rehynn* él Oilanban, ki meghaladta már az ezeresztendős kort, s kettő, ki még a kétszázadikat is alig érte el. Mégis, a legcsodálatosabb harcosok azok közt, kiket valaha láttam: évezredek tudását és hatalmát sugározza minden mozdulatuk. Ők már látták elveszett istenünket, s csak az ő kérésére élnek ez árnyékvilágon. Mindőnk közül a legtökéletesebbek. Azonnal kardot kötnek, íjat ragadnak, ha neszét veszik,



hogy valamely korcs fajzat átlépte Sirenar határát, vagy ha Északföldén bárhol egy aquir bukkan fel, hogy a napvilágon fitogtassa hatalmát. Hat városuk van Sirenarban, három kikötő, és három az ország belsejében. Ezek a hat óelf Család városai, míg Oilant mind közösen birtokolják. A kikötők csak Sirenar biztonságát, saját flottájának és halászainak hasznát szolgálják. Egyetlen kikötő nyitott más országokra is, Dygian, mellyel szemközt egy sziget van, hol kiszakadott kereskedők érintkezhetnek a külországiakkal. Őket is folyamatos szertartásokkal tisztítják, s ha valamely probléma támadna velük, valaki befolyása alá kerülnének, vagy rosszindulatú fondorkodásba kezdenének, kíméletlenül kardélre hánynák őket.

Kívülről igen kegyetlennek tetszenek ezek a törvények, ám a *rehynn*ek evvel látják biztosítottnak fajtánk fennmaradását, nem pedig - ahogy ők mondták - a déli regék és táncok felemlegetésével. Északon táncokat csakis a legfontosabb szertartásokhoz használnak, egyébként a gyengeség jelének tartják minden formáját. Várnak. S bizonyosak benne, hogy egyszer eljön még az ő idejük.

Nekem a *rehynn*ek azt adták feladatomul - sejtettem jó előre -, hogy *luminatar* lévén írjam össze mindazt, mit népem történetéről tudni illik. Sejtették vajon, hogy ez lesz a végzetem? Nem tudom. Égi rendelésre tették-e? Nincs mód megbizonyosodnom felőle. Példákat kellett lejegyeznem, hogy végül magam is példa legyek. Egy kicsiny ligetet bocsátottak rendelkezésemre a Riegoy-öböl csücskében, s egy hatalmas fát, melyen nekiláthattam a munkának. Egy életet szántam rá, elhiheteted, s hosszasabban írtam, mint azt most te teszed. Úgy gondoltam, ez lesz az utolsó munkám e földön, mielőtt megtérek Urria arca elé. Nem így történt, Urria arca mégis nap mint nap visszanéz rám ebből a tükörből.

Ha jól okoskodsz, összerakhatod immár történetemet. Titkos *luminatar*ként dolgoztam népem történetén, s bármily ritkán lakják is hatalmas országunkat, a hírek gyorsabban terjednek ott, mint bárki sejtené. A hír, hogy egy *manithia,* olyan test, melybe kalahora fog költözni, lépte át Sirenar határát, kevéssel érkezésem után terjedt el. Hollétével kapcsolatosan csak bizonytalan találgatásokba bocsátkozhattak. Én magam figyelmen kívül hagytam a szóbeszédeket - Narmiraen figyelmeztetett rájuk, mikor már elég erősek voltak ahhoz, hogy a Ködökön Járó kihallhassa őket az imákból. Hogy ki rendelte el megöletésemet, nem tudom. Gyanítom, valamelyik *rehynn* lehetett az, vállalva, hogy később elszámol majd vele a többiek előtt. Abból is erre kell következtetnem, hogy *siryaók*, szent gyilkosok vadásztak rám.

Egy este, amikor az óriás uscayhából kis szobámba léptem, mindent feldúlva találtam, min addig dolgoztam. Hólyagírásos feljegyzéseimet széttépték és Malliornak ajánlották, engem pedig mellbe lőttek egy rövid nyílvesszővel, hogy alig tudtam visszamenekülni a fába. Láttam, hogy még három, szakrális jelekkel vésett vessző vágódik a helyemen szobám falába. Aztán menekültem, mielőtt megtartójuk utánam ránthatta volna az elvetemülteket.

Hogy tisztán láss, néhány dolgot tudnod kell. Én sem értettem mindent, sokáig tartott, míg rájöttem, mit miért is tettek és teszek, s csak akkor sikerült összeillesztenem a darabokat, mikor főzeteidnek hála kijátszottam a halált. Akkor váltam késszé a Fogadásra. Említettem már, de jobb, ha most ismét eszedbe idézem: Magon L'llevar, a Szavakat Ismerő az aquir háborúk idején távozott a földről, magával vive a varázsszavakat, s mindazt a tudást, mit addig megismerhettek, ám a jövendölés szerint egy nap visszatér. Egy kalahora felbukkanása azonban oly idők közeledtét jelzi, melyek átokként szakadnak népem nyakába, s nincs épelméjű elf, ki ezt kívánná. Magon L'llevar újbóli feltűnése pedig mind közül a legsúlyosabb csapást jelentené. Úgyhogy légy óvatos, tollnok!

Jól gondolod. A *rehynn*ek nem tartják elég erősnek a népet ahhoz, hogy megbírkózzon egy ilyen feladattal. Idő kell nekik, hogy jobban megerősödjenek. S míg egy kalahora megölésénél nagyobb bűn nincs, a *manithia* elpusztítása nem számít annak. Kárhozat száll arra, ki a vérét veszi, s meglehet, a Hatok száma is változni fog emiatt, mégsem ítélem el őket döntésükért. Csak népüket próbálták menteni, megváltoztatva a próféciát. Ám annak lényege épp önnön megváltoztathatatlanságában rejlik.

Készülj, tollnok, mert hamarost nehéz idők jönnek, s én azért érkeztem, hogy megvédjem a népemet. Munkámat befejezted, lejegyeztél mindent, mi az idődbe fért, hogy ha minden a legszörnyűbben alakul is, népem története megmaradjon a holnap számára. A *siryaó*k utolértek ugyan, ám Narmiraen megvédett tőlük. A szurdok fái felfogták zuhanásomat, s elhitették a szent gyilkosok megtartójával, hogy övéi jól végezték feladatukat. A kör bezárult, áldásommal írásod megsemmisíthetetlen lesz: amire egy *luminatar* nem volt képes, azt Magon L'llevar könnyűszerrel megteheti.

Hogy más lett a hangom? Meglehet. Nézz jól a szemembe, ember! Urria arcát láthatod. Kalahora lettem.

A feljegyzés itt megszakad. Mairos Jaborrt, a rend írnokát ájultan találták másnap reggel, az elf pedig nyom nélkül eltűnt. Az Inkvizíciós Szék állhatatos gondozásának köszönhetően az írástudó négy nap után visszanyerte eszméletét, ám szóra bírni csak egy hét után sikerült. Megrázhatták az események, mert gyakorta félrebeszélt, s ezerévnyi emlékekről zagyvált. Ezen írást a Szék felkérésére csatoltam Mairos tekercseihez, mely tekercsekbe - Dreina nevére esküszöm - bele nem néztem. Az elf nyomát nem találjuk, csupán a szolgálólány vallott be annyit, hogy két estével távozta előtt együtt hált vele, mit mindenki furcsállott az ottlévők közül.

Habgan Korre, az Inkvizíciós Szék kirurgusa

Az elfek népe címszavakban

A szómagyarázatok összeállításánál Ynev jelenkori állapotát vettük figyelembe, ezért a földrajzi meghatározásoknál a Hetedkorban ismert elnevezéseket használtuk.

Amund Háborúk Kora: Az Ötödkor elf elnevezése. A két idegen faj megérkezése és a háború kirobbanása utáni ezer esztendőben a Szépek Népe nem avatkozott be tevőlegesen egyik oldalon sem. Csupán a folyamatos zaklatások hatására léptek be a háborúba, amely teljes vereségükkel végződött: a Pyarron előtti 2500 környékén a Délvidék keleti és északi részeit feladva visszavonultak, hogy a Tysson Lar nevű város felépítésével újra felélesszék a közösségi szellemet, s visszaadják a népnek régi erejét.

ashirru: Kráni elf beavatott, mágiaforgató, akinek szakterülete a különféle asztrális manipulációkat öleli fel, elsősorban az asztrálsíkon honos élőlények uralma alá hajtását. Mestersége inkább a démonidézőkével rokon, mint a hagyományos asztrálmágusokéval, mert gyakran igényel kíméletlen erőszakot, sőt, véráldozatokat.

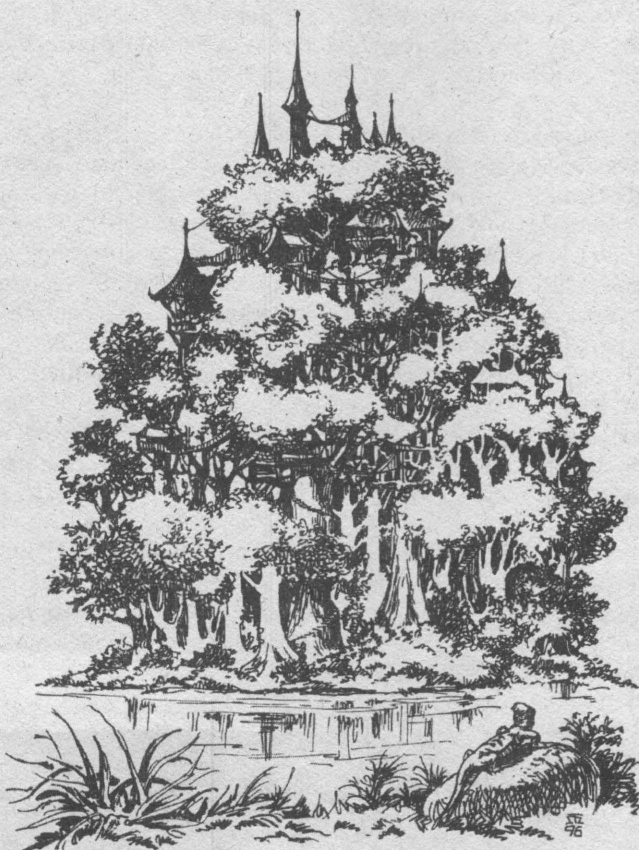
Aquir Háborúk Kora: Újabb bizonytalan meghatározás, feltehetően a Másod- és Harmadkor fordulójára tehető véres csatározások ideje. Bizonyosan eltartott legalább másfélezer esztendeig, s jókora, az időjárásra s a földrajzra kiható változásokat hozott. Az első Káoszkor végét jelezte - az aquirok föld alá kényszerítését az elfek azóta rendszeresen megünneplik. Ez időtájt veszett el az ómágia jó része is.

Családok: Azon - egy területen élő - elf közösségek gyűjtőneve, melyek azonos őstől származtatják magukat. Az emberi család kifejezés elf megfelelője a *ginn*, amely egy párt, és az ő leszármazottaikat jelenti. Minden Család élén egy-egy herceg áll, s minden Család rendelkezik saját vadászokkal, akik a legközelebb állnak az emberek által használt "harcos" fogalmához. A Családok belső hierarchiáját bonyolult szokásjogrendszer határozza meg, amelyben nem csak az életkor és a rokonsági kötelékek számítanak, hanem az illető cselekedetei alapján kivívott megbecsülése, gyermekei száma, s az általa készített tárgyak minősége is. A Családok létszámának nincs alsó vagy felső határa, így az ynevi elfek számáról is csak homályos adataink lehetnek. Ynev bizonyos részein - például Kránban - a Családok gyakorta kisebb egységekre, ún. Házakra bomlanak. Ezek mindenképp szorosabb rokoni kötelékeket feltételeznek. A házak élén is herceg áll, ilyenkor azonban a Családok vezetőjét nagyhercegnek nevezik. Délen harminc-harmincöt Család él, míg ez a szám északon - a Sirenar Szövetségen kívüli szórványközösségeket leszámítva - negyven körül lehet.

Csontlitánia: Eredetiben *Ziyaq hí Vaeredynn*. A kráni elfek egyik gyászéneke; emberfajú hallgatóit örökös mélabúba taszítja, melyből csak az öngyilkosság vagy egy asztrálmágus időben érkező segítsége válthatja meg őket.

dariess-chyenn: Az elf-aquir háborúk mitikus harcosai, akik állatnak születtek ugyan, időnként azonban képesek voltak elfalakot ölteni, bár állatformájuk egyes jellemző jegyeit (testszőrzet, arcvonások, átlag fölötti erő és gyorsaság) ilyenkor is megőrizték. Kimagasló harcértéküket rövid élettartamuk és korlátozott intellektusuk ellensúlyozta. A dariess-chyenneket az óelfek elfeledett mágiája hozta létre, ám a fajháborúkban szinte az utolsó szálig odavesztek. Ha tengődnek is valahol elvadulva túlélő példányaik, bizonyára rég elfelejtették már, hogy valaha rég - legalábbis részben - értelmes lények voltak.

driáq: Az elf-aquir háborúk idejéből származó kifejezés, használata ma már szándékos archaizálásnak számít. Azokat a csatákon edzett veteránokat hívták így, akik különösen kiemelkedtek egy meghatározott fegyver forgatása vagy egy bizonyos harcmodor terén. A szó nem fajspecifikus, beszélhetünk tehát elf, aquir, sőt sárkány driáqokról is.





Elfendel: A Délvidék legtöbb elfjét tömörítő állam a Lasmosi-öböltől délre elterülő félszigeten. Az elf hegyományok őreiként tüntetik fel magukat, amivel sok vitára adnak okot mind délen, mind északon. Királyuk külső nyomásra nyitni kezdett más, emberlakta települések felé, ám az ország nagyobb része elítéli őt ezért. Az érintetlen vadon és száz természeti csoda országa, ahol a Kikötővároson kívül nem nézik jó szemmel a máshonnan érkezetteket. Noha létezik egy réteg az elfek között, amely megpróbálja rávenni testvéreit, hogy ismerjék el azon gondolatok jogosságát, miszerint az egyre gyorsabban fejlődő világgal szemben csak változással lehet felvenni a versenyt, nincs sok követőjük; sokan vallják, hogy a hagyományos módszerekkel mindent meg lehet oldani. Példaként a Sirenar Szövetséget említik, ám megfeledkeznek arról, hogy a *rehynn*ek irányítása alatt az északi óelfek és elfek a kontinens legveszedelmesebb fegyverforgatóivá képezték magukat, szintén a túlélés jelszavát hangoztatva.

Elveszettek: (1) Az amundok aljas cselébe félig beleőrült Talleren és leghűségesebb katonái, akik a föld elemi síkjának segítségével saját magukat változtatták meg, s titkos háborút indítottak a Délvidék északi részét felperzselő két jövevénynép ellen Családjaikkal együtt. A köznép homoki elfekként ismeri őket.

(2) A kráni elfek összefoglaló elnevezése mindazon fajtársaikra, akik nem fogadták el Ranagol tanítását, és nem rendelték alá magukat a Tizenhármaknak.

Ezüstkardú Fraien: Az elf-aquir háborúk mitikus hőse, alakjában kibogozhatatlanul összefonódik legenda és valóság. Haditetteit, diadalait, kudarcait és szomorú bukását kilenc hosszú darabból álló epikus ciklusban verselték meg az elf dalnokok. Az igazságot Fraienről, az Ezüstkardról és az Éneklő Kastély elestéről a Záporok Ideje óta csupán egyetlenegy elf ismerte maradéktalanul: Seluna Zeidarel, aki beleszeretett az ezredévek óta porrá lett hős árnyába, és felébresztette mély álmából hűséges harcostársát, Hishíquort, a sárkányt. Ám Seluna Zeidarel a sárkánnyal való beszélgetése után némasági fogadalmat tett, és többé egyetlen szó sem hagyta el az ajkát, amíg hosszú évek múlva, hajadonként el nem távozott erről a világról.

féregéltűek: Eredetiben "sessaryenn". Becsmérlő felhangú elf kifejezés, amely alatt a rövidebb életű fajok összességét szokás érteni. Kránon kívül rendkívül ritkán használatos, igen durva sértésként; a Birodalom fennhatósága alatt élő elfek ajkán mindennapos szófordulat.



fraayin: Az ashirruk (lásd ott) neve a kráni elfek nyelvén.

gyermekek: A törpékhez hasonlóan az elfek is féltő gondossággal veszik körül utódaikat. Nem csak azért, mert ők jelentik a faj jövőjét, hanem azért is, mert az elf nők igen ritkán szülnek, s az, hogy egyszerre több utódot hozzanak világra, kivételes esetnek számít.

Az elf gyerekek rendkívül gondos nevelésben részesülnek, hiszen az első ötven év döntő fontosságú további életük szempontjából. Akik ez idő alatt nem elf - vagy nem teljesen elf - környezetben nevelkednek, számos káros hatásnak lesznek kitéve, s ez a későbbiekben gyakorta lelki törésekhez vezet náluk. A szülők ebben az életszakaszban óvják őket leginkább, s ehhez minden segítséget megkapnak a közösségtől is. Északon szokás, hogy a nem teljesen egészséges csecsemőket kivetik maguk közül, ám nem hagyják veszni, hanem Sirenaron kívül, netán a Kiszakadottakkal neveltetik fel őket. Egy elf gyerek megölése vagy cserbenhagyása a legszégyenletesebb bűnök közé tartozik, amit elf elkövethet.

halák: Mindazon elfek lelkei, akik - nem bírván a rájuk szakadt szenvedéseket - beleőrültek a gyötrelmekbe, s kiszakadtak a körforgásból. Általában erőszakos halállal ért véget az életük, s ezt a szörnyű élményt haláluk után is magukkal hurcolják, gyötrő, gonosz kisugárzást árasztva magukból. Nem hagyták el az anyagi síkot, s olyan helyeken húzódnak meg, melyek nincsenek túl messze az elf településektől. Ők maguk nem gonoszak, s gyakran maguk az elfek is felkeresik tanyájukat, ha olyan információra van szükségük, melyeknek csak ezredévek óta létező szellemek lehetnek birtokában. Megjegyzendő, hogy a zavart lelkek mondandójának értelmezése nem tartozik az egyszerű feladatok közé.

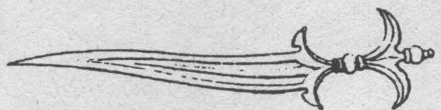
Hat Város: Sirenar belső területeinek legnagyobb települései, hagyományos elf városok a *rehynn*ek vezetése alatt. Az utazó egyet ismerhet meg közelebbről, Dygiant, mely az elfek és a másfajúak közötti legszükségesebb áruk cseréjét bonyolítja. Sem lakosságuk pontos számáról, sem elhelyezkedésükről nincsenek adatok, szerepük mindazonáltal fontos lehet. Vélhetően ezekben a városokban lakik az északi hét *luminatar* némelyike, s feltehetően szakrális központok is. Gazdagságukról legendákat mesélnek, bár alig találni olyan embert, aki mindezt a saját szemével látta volna.

herceg: Elf nevén *shindar*; szó szerinti fordításban fákat vigyázó. Az elf Családok vezetőit megillető, minden nemesi jelentéstől mentes cím, jobbára a Délvidéken használatos. A Családok szállásterületeinek vezetése, védelme, érdekeinek szem előtt tartása a feladatuk. Személyükről a Család dönt. Nem lehetnek valamely kalahora megtartói, sem luminatarok.



Hét Domb és Hét Völgy: Több Középső Tartománnyal átfedésben lévő erdővidék Kránban, ahol az Igazak - a kráni elfek - tizennégy háza telepedett meg a birodalom alapításakor. A consularok hatalma errefelé tűnékeny délibáb csupán, hacsak nem maguk is a Könnyűléptű Népből valók; ám még ez esetben is kizárólag a saját házuk szállásterületén ismerik el jogaikat.

hiequar: A kráni elfek jellegzetes fegyvere, fűzfalevél alakban hajló, fokélre köszörült kardpenge. Vágásra és szúrásra egyaránt alkalmas, értő kezekben bármely marasequorral felveszi a versenyt.



hólyagírás: Elf módszer a szavak és gondolatok rögzítésére. Általában speciálisan kikészített bőrökön alkalmazzák, de nem ritka, hogy fára, vagy közönséges bőrökre is írnak vele. Egy felhevített fémpálcával, esetenként valamely mágikusan áldott bottal húzzák az apró jeleket a különböző anyagokra. A parányi hólyaghoz hasonló göbök, jelcsoportok tapintás útján olvashatók, ám akadnak olyan írásmódok is, melyek jeleit látni kell ahhoz, hogy helyesen értelmezzük őket. Megjegyzendő, hogy más hólyagírást alakalmaznak a *sereneyá*k és a közönséges harcosok, s hogy létezik egy, a közönséges elfek körében kevéssé ismert, bonyolult írásmód is, melyet az óelfek használnak, s amit *un*nak, szó nélküli dalnak neveznek.

Igazak: A kráni elfek önmagukra alkalmazott kifejezése, amellyel megkülönböztetik népüket az Elveszettektől, akik nem fogadták el Ranagol igéit.

kalahora: Az elf szó eredeti jelentése "egykor élt"; azokat a szentségeket, isteni kisugárzással átitatott lényeket tisztelik ekként, akik példát mutatnak a Szépek Népének, magatartásmintát adnak a sorsfordító helyzetekben. Kiválasztottaiknak, a megtartóknak hatalmat adnak, híveiknek erőt, elszántságot, bátorságot kölcsönöznek. A hosszúéletűek elveszett istenük arcaiként imádják őket, s hiszik, hogy valaha mindannyian köztük jártak. A déli és az északi kalahorák gyakorta összemosódnak, az azonos lényegű entitásokat nem ritkán különböző néven tisztelik, s míg egyes kalahorák folyamatosan segítik az elfeket, akadnak olyanok is, akik csak akkor mutatkoznak meg ismét, ha újra eljön az ő idejük. Bármennyire szent pillanat egy-egy kalahora megjelenése, az elfek többsége nem várja őket, mert felbukkanásukat valamely sorscsapás előjeleként értelmezi.

Kegyelem: *Hyssas*, vagy ahogy délen használják, *aetynis*, azaz elbocsátás. Egyike a legromlottabb elf szokásoknak, amelyek manapság felbukkantak Yneven. A rájuk zúduló csapásoktól, kilátástalan jövőjüktől megcsömörlött, kiábrándult, esetenként hitehagyott elfek körében népszerű szertartás. A fiatalabbak körében kimondottan divatos, ám ezeresztendős kor felett is végrehajtják olykor. Tulajdonképpen nem más, mint Urria legelső törvényének kijátszása, mely szerint nem tér vissza a körforgásba annak az elfnek a lelke, aki önkezével vet véget életének. Sokan hagyják el otthonukat, hogy esetenként több száz évnyi bolyongás után rátaláljanak arra, aki méltó rá, hogy elvegye az életüket. Nem egyszerű áldozat ez - feltétele a kiválasztott személy hasonló felfogása és együttműködése, hisz a két halálnak egyidőben kell bekövetkeznie. A feladatra való alkalmasságot számos, egyénre igazított szabály határozza meg, ahogy az elfek mondják: az illetőnek a homlokára kell legyen írva, hogy övé a megszentelt kéz.

Előfordul persze - főként, ha ellenkező neműek ismernek egymásra - hogy nem hajtják végre a *hyssas*t, hanem közösen járják tovább a világot, s együtt keresik mindazt, mit népük elveszített. Őket nevezik *amnaen*nek, Fényben Járó Párnak.

A *hyssas* leggyakoribb formája a térdelő helyzetben végrehajtott, egyidejű szívdöfés.

Kék Hadjárat: Talleren elf hadúr vezette hadműveletek összességére alkalmazott kifejezés, amely a Pyarron előtti 3560-as években indult meg, s kezdetben sikereket ért el a megosztott, egymás ellen acsargó dzsenn és amund seregek ellen. A Gályák-tengerének partjaitól indult, s a szárazföldi erőket kísérő flotta több elsöprő győzelmet aratott a felkészületlen ellenség felett. Sikeresen nyomultak előre egészen a Ravanói-öbölig, ahol megerősítették állásaikat, s a mai Gorvik területéről teljesen kiszorították az amundokat. A Pyarron előtti 2900 körül azonban a Ravanói-öböl északi partján nem várt dzsenn ellenállásba ütköztek, s elakadtak az ottani hegyek között. A sereg maradékával harminc évre rá aljas amund varázslat végzett.

Ebben a hadjáratban alkalmazták először az elfek a páncélkovácsaik által tökéletesített új vérteket és kardokat, melyek az edzés során sajátos, kék színt nyertek. Sokfelé használják ma is ezt a kékedzésnek nevezett eljárást, mely nem ismeretlen a kráni elfek számára sem, s még a törpék kovácsai is elismerően nyilatkoznak róla.

Képszúrók: Eredetiben "gharadgrim". A kráni elfek egy kevéssé közkeletű elnevezése, mely széles körökben dívó szokásukra, a krónikatetoválás művészetére utal.

khurniss: A kráni elfek kitaszítási szertartása, melynek során házuk egyik tagjától megtagadják a vér és a születés jogát. A számkivetett innentől fogva a ház ellenségének minősül, és ennek megfelelő bánásmódra számíthat volt



testvéreitől. Az ítéletet csak a legritkább esetben hirdetik ki az illető személy távollétében, de a szokásjog úgy diktálja, hogy az elhangzása után egy óra előnyt adjanak neki. A khurnisst csak a nemzetségfők tanácsa mondhatja ki, a herceg egyetértésével; mivel visszavonni többé nem lehet, a döntést mindig komoly mérlegelés előzi meg.

Kikötőváros: Más néven a Kereskedőváros, elf nevén Ninheon; a legnagyobb változáson átesett település a Lasmosi-öböl csücskében. Míg alapításakor csupán elfek lakták, mára alaposan megváltozott. A kikötőt meg sem lehetne különböztetni más tengerparti városoktól, s a lankás dombokon húzódó belsőváros is emberi léptékkel és ízléssel emeltetett. Itt élnek a módosabb kereskedő emberek és félelfek, ám őket a külső város fái közé - ahol csak elfek laknak - már nem engedik be. Kereskedelmi forgalma nem jelentős, inkább egyedülálló volta kelti fel az embernépek figyelmét. A tenger felől csak itt lehet partraszállni, s kivételes esetekben innen indulhatnak az ország belsejébe a kiválasztottak.

király: Elf nevén *hindan.* A régmúltban több elf vezető is birtokolhatta ezt a címet, mely szó szerinti fordításban vezetőt jelent, ám a folytonos háborúk kiirtották azokat a Családokat - összesen három ilyen akadt -, melyek királyt adhattak az elfek népének. Az elfek királya a Délvidék elfjeinek vezetője, akit immár nem csak a *hindan*-Családból választhatnak, hanem más óelf családokból is. Ő dönt a népet érintő fontosabb kérdésekben, s előfordul, hogy a másutt élő déliek is engedelmeskednek szavának.

A Király Városa: Elf nevén Shedan; a Siena-tavak mellett kialakított, lenyűgöző szépségű város. Elfendel legnagyobb települése, politikai központ. Mint nevéből is kitetszik, a király állandó székhelye, s a legaktívabb a tisztán elf lakosú déli városok között. Felgyorsult életmódját sokan az emberi kultúra rontó hatásának tulajdonítják. Itt tartják megbeszéléseiket a hercegek, s a Családok egyéb küldöttei is. Számos egyedülálló fa és liget található itt, és a legnagyobb mesterséges tisztás, ahol a kalahoráknak áldozatot mutathatnak be.

kovácsok: Az elfek e névvel illetnek minden olyan mesterembert, akiknek munkájára különösen büszkék. Nem ritka az sem, hogy egyszerűen művésznek nevezik őket. Az elfek fémmegmunkálásáról még a törpék is elismerően beszélnek, kardjaiknak, nyílhegyeiknek kevés matéria tud ellenállni, talán csak saját vértjeik, melyek légies díszeikkel, ötletes illesztéseikkel, a legelképesztőbb, egyben leglenyűgözőbb kovácsmunkák közé tartoznak Yneven. Az elfek, ha tehetik, csak ezekben harcolnak; előfordul, hogy ezek híján inkább nem használnak vérteket. Fegyvereik megválasztásánál is épp ilyen körültekintők: hiszik, hogy az igazán nagy feladatokat csakis ezekkel a fegyverekkel lehet végrehajtani.

Könnyűléptű Nép: A kráni elfek hagyományos elnevezése a birodalomban.



krónikásjelek: Erősen stilizált, helyenként absztrakt ábrák, amelyeket a kráni elfek tetováltatnak az arcukra, hőstetteik és hadisikereik emlékére. Az értő szem az elf egész élettörténetét leolvashatja az arcáról, ez azonban nem könnyű feladat, mert a krónikásjelek szimbolikája rendkívül sokrétű, s készítőiken kívül kevesen igazodnak el közöttük.

Lelkek Hevének Síkja: Eredetiben "Celebhas Hy'Breashail". Az asztrálsík elnevezése a kráni elfek nyelvén.

lumineshel: Szó szerinti fordítása: "fényevő". Félelmetes túlvilági szörny a Sötétség Síkjáról, megidézésének titkát csak az aquir mágusok némelyike ismeri.

luminatar: Az elf *luminas* - fény - szóból képzett kifejezés, jelentése megvilágosodott. Azokat a kiválasztottakat illetik ezzel a névvel, akik lelki tisztaságuk révén elértek abba az állapotba, hogy felismerjék: ez az utolsó életük, lelkük többé nem tér vissza az örök körforgásba, hanem visszatalál elveszett istene mellé. Maga a megvilágosodás nem a születés pillanatában megy végbe, gyakorta csak az élet delén, vagy épp a végén köszönt be, s csak keveseknek adatik meg, hogy fiatalon részesüljenek e kegyben.

A luminatarok számára elérhetővé válik az, ami másoknak soha: megkapják mindazon emlékeket, melyeket előző életeikben szereztek, s nem őrülnek bele. Hatalmas tudásukat, bölcsességüket a különböző elf kolóniák szolgálatába állítják, s megbecsülésben, tiszteletben csupán a *rehynn*ek állnak felettük.

Azok számát, akik kiérdemelték a jogot, hogy megszabaduljanak földi terheiktől, nem ismerjük, ám a luminatarok száma korlátozott. Északon csupán hét élhet közülük azonos időben, míg a déliek száma csak öt lehet.

manithia: Közös Nyelven "lépő test"; azokat nevezik így, akik testüket a közeljövőben át fogják engedni egy kalahora lényegének. Általában nincsenek tudatában kiválasztott mivoltuknak, s maguk a luminatarok is csak találgatásokba bocsátkozhatnak a kiválasztás miértjét illetően.

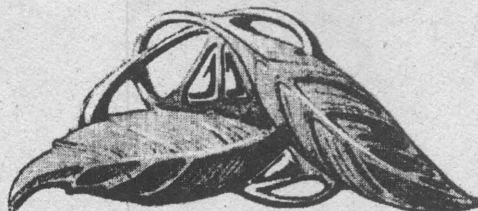
másikvilág: Elfül *hiddon,* az a mód, ahogy a sötétben is látnak. Nem teszi lehetővé, hogy mindezenközben a látható fény segítségével is tájékozódjanak - ilyenkor csupán a tárgyak hőjét érzékelik. Hiddonnak nevezik azt a távolságot - illetve az ezen a távolságon belül történő dolgokat -, ameddig alkalmazni tudják ezt a képességüket, ami számszerűsítve ötven lépést jelent. Másikvilágnak nevezik bizonyos vidékeken (Yllinor, Haonwell, Erigow) azt a távolságot, amelyen belül ők még tökéletesen érzékelnek, ám az emberek már összezavarodnak.

Néma Nagymester: Eredetiben "Semmer Suspheryas". A kráni elfek legbefolyásosabb lovagrendjének, a Quirrta Khinnek a nagymestere; ugyanakkora tekintélynek örvend, mint a házak élén álló hercegek. A címet egy ősaquir elejtésével lehet kiérdemelni; nem csoda hát, hogy a rend története során számos alkalommal volt hosszú ideig üresedésben, bár elvétve az is előfordult, hogy egyszerre ketten, sőt hárman viselték. Hőstette végrehajtása után a leendő nagymesternek el kell zarándokolnia a Halott Sóhajok Erdejébe, amely részét képezi ugyan az elf szállásterületnek, de közvetlenül a Tiltott Határ mellett húzódik, és egyik ház sem tart rá igényt. Hogy itt mi történik vele, azt senki sem tudja; egyesek szerint találkozik a lovagrend igazi, titkos vezetőivel. A nagymesteri poszt várományosai közül nem mindenki tér vissza a Halott Sóhajok Erdejéből; akik pedig igen, azoknak az ajkát soha többé egyetlen szó sem hagyja el.

Nyirkos Világ: Másként *Innhar-inein*, Ediomad elf neve. Kezdetben csak az Ediomad-hegység keleti falán nyíló kürtőt és annak környékét jelölte, ahol az aquirok a Sárkányúrtól elszenvedett vereség után a föld alá menekültek. Ezt a *rehynn*ek utóbb beomlasztották.

Oilan: A sirenari óelfek titkos városa; hollétéről gyakran maguk az elfek sem tudnak biztosat, hisz ómágiából emelt védművek veszik körül, s csak annyit lehet bizonyosan tudni róla, hogy bár nem a tengerparton áll, bőséggel hull eső arrafelé. A legnagyobb óelf település Yneven, annak a hat Családnak a közös városa, amelyek élén az Urria által visszaküldött *rehynn*ek állnak - feltételezhető, hogy nagyobb tanácskozásaikat is itt tartják.

Ófa: Az ősidők mitikus faóriása, magasztos és felséges teremtés, mely a legendák szerint hajdan az egész világot óvó árnyékba vonta; ágain a csillagmezők istenei, üregeiben halált nem ismerő lények lakoztak. A Másodkor végén lángoló pöröly sújtott le rá a mennyekből, és szörnyűséges tűzözönnel elemésztette. Csak elszáradt, élettől megürülten korhadó gyökerei maradtak meg a föld mélyén tekergőzve, azon a helyen, amit ma Ediomadnak hívnak. Amikor az aquirok megérezték a sorvatag csonkokban szunnyadó varázserőt, szomjazni kezdtek utána; sokak számára ez volt az utolsó lehetőség, hogy új életre keltsék magukban az élet és a teremtőerő egyre halványabban pislákoló szikráját. Gyilkos háborúkat vívtak az ófa gyökerei fölött a fiatal fajokkal, s mert vénebbek és keserűbbek voltak náluk, végül diadalt arattak. Aztán leszálltak a föld alá, magukba szívták a lappangó mágiát, s idővel rádöbbentek, hogy soha többé nem tudják elhagyni azt a helyet, ahol sorvadó életük új értelmet nyert. Ezek voltak Ediomad kezdetei; az egyetlen olyan vidéké a világon, ahol az ősfajok mindmáig fennmaradtak, a Kosfejes Úr tanai és pártfogása nélkül.



ómágia: Az a - jobbára elveszett - mágikus tudás, melyet az első elfek Urriától kaptak a teremtés kezdetén. Istenük lehetővé tette számukra, hogy tulajdon testüket használják a mágikus energiák fókuszául, s csupán a nyelv segítségével formázzák varázslataikat, melyek hatásaikban felülmúlták mindama mágiákat, melyet ma ismernek Yneven. Csupán a hat *rehynn*, illetve, korlátozott mértékben, némely *deinn* képes alkalmazására. Általában a Sirenar Szövetséget védő mágikus leplek fenntartására használják, valamint azokban az esetekben, ha egy nagyobb hatalmú aquir a felszínre merészkedik. Meg kell jegyeznünk, hogy hatásukban ezek a szavak messze elmaradnak azoktól, melyeket az Aquir Háborúk előtt ismertek. A luminatarok, noha emlékeznek a hatásaira és a mágikus metódusokra, maguk képtelenek testük energiáit az ómágia törvényeinek megfelelően felhasználni.



Quirrta Khinn: A kráni elfek legtekintélyesebb lovagrendje, amely minden befolyásának latba vetésével az Igazak egységének fenntartásán munkálkodik. A házak közötti viszályokban sohasem foglal nyíltan állást; a felvételt nyert tagok nem kötelesek megtagadni családjukat és vérrokonaikat, ha kívánják, felvállalhatják a kettős kötődést. A Quirrta Khinn titkos célja az elfek gyűlöletének szítása az aquirok iránt; folytatni kívánja az ősi háborút, bár más eszközökkel, mint egykoron. Lovagjai nemcsak harcosnak, orgyilkosnak is kiválóak: lesből, orozva, íjjal és méreggel ejtik el az aquirokat, hatalomszavaik ellen szipolytalizmánokkal és ősatyáiktól öröklött ereklyékkel védekeznek. Trófeagyűjteményük minden évezredben gyarapszik egy-két fejedelmi darabbal, a Tiltott Határon túlról. Mallior tüzet gyújt a lelkükben, Verrion kiöli belőlük a kétségeket, Hantien pedig felruházza őket az emlékezés és a türelem égi adományaival.



Ragadash: Ősi elf szállásterület azon a vidéken, ahol ma a Himano-sivatag végtelen homokdűnéi sorakoznak. Az elf-aquir háborúk során a Terdt Tanács mágiája kiszárította és örökre terméktelenné tette. Pusztulása előtt főként biztos kezű határvadászairól volt nevezetes; kilőtt nyiluk, mint beszélték, még a tavaszi szellőt is kétfelé hasította.

raí: Eredetileg a kràniakra használt elf kifejezés, mely később magába olvasztotta az összes többi becsmérlő szót, amit az emberekre és más idegenekre alkalmaztak. Mára jelentése kissé megváltozott, s elsősorban a külországiakat jelölik vele. Jobbára délen használatos, és nincs sértő jelentése, ám ha akarják, északon is olyan hangsúllyal tudják kiejteni, amely felér a legdurvább trágársággal.

rönkszentély: A leggyakoribb elf szentélytípus; az a hely, ahol a különböző engesztelő áldozatokat (délen a könyörgőtáncokat) bemutatják. Nagysága változó, nem függ a funkciótól - az igazán fontos áldozatokat mindazonáltal kidőlt ősi fákból kialakított helyeken végzik, míg a kisebbeknek gyakorta csak néhány ágból fonnak jelképes szentélyt. Kiemelkedő fontossággal bírnak az elejtendő vadak és a kivágásra szánt fák miatt rendezett engesztelő szertartások - a rönkszentélyt ezekben az esetekben csak egy-egy faragott cölöp helyettesíti, melyet a vadászat helyszínétől (a kivágandó fától) nem messze állítanak fel.

Sárkányszövetség: A sárkányok és az óelfek legendás szövetsége az ősidők fajháborúiban az aquirok ellen. Jól példázza az elfek népére olyannyira jellemző melankóliát, hogy a szövetség kalandos létrehozásáról tizenkét históriás éneket ismernek; bukásáról és szomorú széthullásáról hatvannégyet.

sinath: A daries-chyennek természetes állatalakja, amit időnként le tudnak vedleni magukról, hogy elfként mutatkozzanak. A fajháborúk korában a leggyakoribb sinathok a medve, a sas, a hiúz és a nyest voltak; elvétve más, ritkább formák is előfordultak, de a farkas és a keselyű sohasem szerepelt közöttük.

siqquis: A kráni elfek különleges harci ménje, egyszerre kecses és erőteljes állat; általában hóka vagy fehér, ritkábban pejszínű. Két-háromszáz évig is elél, és rendkívül könnyen idomítható, mivel érti az elf beszédet. A szabadpiacon ennek ellenére nem sokra taksálják, mert az általa rokonszenvesnek ítélt személyeken kívül senkit nem tűr meg a hátán, embereket és aquirokat pedig végképpen nem. Választott lovasához síron túlig tartó hűség és ragaszkodás fűzi; a kráni historikusok nem egy olyan esetet jegyeztek fel, amikor az elárvult siqquis kegyetlen bosszút állt gazdája gyilkosán.

Sirenar: (1) Más néven Keresők. A Tysson Larból északra induló Tizenkét Család néven ismert szövetség.

(2) Azok a hólyagírásos tekercsek, melyek a Sirenar viszontagságos útját beszélik el a Hatokhoz, Rehiarba.

(3) Az északon élő elfek legtöbbjét magába foglaló szövetség, amely a Hatok irányítása alatt áll, s minden eszközzel az elf vér tisztaságát kívánja megőrizni. (Bővebben lásd: Sirenar Szövetség)

Sirenar Szövetség: A Pyarron szerinti 1342. évben létrejött szövetség az északi elf Családokat egyesítő Rehiar és a délről felvándorló Tizenkét Család, vagy ahogy magukat nevezték, Sirenar között. Vezetői a hat *rehynn*, akik az újonnan jötteket a határvidékre telepítették.

A Szövetség más utat választott a túlélésre, mint a déliek: lakosait a vezetők fegyveres harcra képezték ki, legbel-



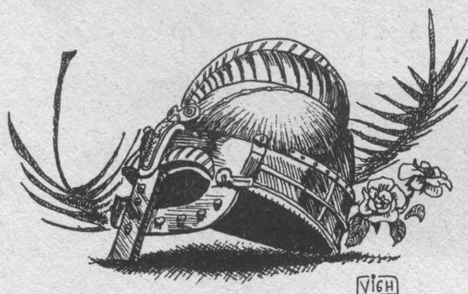
ső, óelfek lakta területeiket mágiával rejtették el az ártó tekintetek elől, s megszakították minden olyan köteléket, mely az utódfajokhoz fűzte őket. A belső területekre ember nem léphet, s még azokat az elfeket is kitiltották onnét, akik valaha kapcsolatba kerültek velük. Minden erejükkel az elf vér tisztaságára ügyelnek, mert csak így látják biztosítottnak fajuk fennmaradását. A beteg elfeket kitaszítják maguk közül, s a fogyatékos újszülötteket is a külső végeken nevelik, nem ritkán a Kiszakadottak gondjaira bízzák. Az ország gyepűin sötétlő erdőkben nem ilyen erős a szigor. A határvidékeket ügyelő erdőjárók, a tizenkét letelepített család hercegei, a *deinn*ek ugyan magukévá tették az északi óelfek elveit, ám nem ennyire visszautasítóak a Kiszakadottakkal szemben. Gyakorta közülük kerülnek ki a másként gondolkodó elfek, s hatást gyakorolnak rájuk a másfajúak civilizációi is.

Sírások Kora: Bizonytalan meghatározás; azokra az időkre utal, amikor az elfek Ynevre érkeztek. Feltehetően az Első Kor vége felé történt, ám egyesek azt sem tartják kizártnak, hogy csupán a Másodkor elején - megjegyzendő azonban, hogy ez utóbbiak aquir forrásokra hagyatkoznak. Minden szomorúsága mellett ez az a kor, melyben az Első Fa kihajtott, hogy végigkísérje az elfek majd' teljes történelmét. A legenda szerint a Kráni Tizenhármak egyike döntötte ki Tysson Lar bukása előtt százötven esztendővel.

Sólyomasszony: Arel elf neve. Minden más lények által imádott isten közül őt érzik legközelebb magukhoz, bár híveit heves vérmérsékletük, meggondolatlan cselekedeteik miatt gyakorta megvetik.

Százbárka: Elf néven *Illean orthiss*; azoknak a legendás járműveknek hagyományokban fennmaradt elnevezése, amelyen a Gályák Tengerén keltek át, miután a háborúkban elveszítették a mai Gorvik és a Kereskedő Hercegségek területén zöldellt erdeiket.

Szellők Ideje: Más néven *Allaria heryass;* az az idő, amit az elfek - az aquirok meggyengülése után - a legteljesebb háborítatlanságban töltöttek a Délvidéken. Államuk, Tysson Lar virágzása a dzsenn-amund háborúk kitöréséig tartott.



szertartások: A Szépek Népének mindennapi életét számtalan kisebb-nagyobb szertartás határozza meg. Külön köszöntési, társalgási, étkezési, harci, engesztelő szertartásaik vannak, jobbára egyszerű mozdulatok vagy szavak, ám jóval bonyolultabbak is léteznek attól függően, ki az, akivel szemben alkalmazzák őket, illetve hogy mire szolgál. Nagy fontosságot tulajdonítanak a születésnek, a halálnak, a házasságkötésnek, a vadászatnak, a barátságnak, a rokoni kapcsolatoknak, a természetnek és lakhelyüknek.

A szertartásokhoz kapcsolódhatnak táncok és énekek, ám ezek az emberek számára furcsák, már-már értelmezhetetlenek, csakúgy mint táncaik, melyek lassú és monoton voltukkal elbágyasztanak, és sokkal inkább szolgálnak különböző természeti erők kiengesztelésére, mint szórakozásra.

(1) Áldozatok

Az elfek minden nagyobb horderejű döntésük, cselekedetük előtt áldozatot mutatnak be kalahoráiknak, s ugyanezt teszik a különböző napszakok köszöntésére és az időjárás befolyásolására. A leggyakrabban Narmiraennek és Veela Luminatarnak áldoznak, étellel és itallal, ám a különféle esőket hozó szeleknek is gyakorta gyújtanak tüzeket. A napszakokat vidékenként eltérő módon, ám mindig ugyanabban a három időpontban köszöntik: kora reggel, napközépkor, illetve az első csillagok megjelenésekor.

(2) Ylla-intele

Az egyik legfontosabb elf szertartás, melynek során a rítus résztvevői különböző főzeteket isznak, s egy e célra szolgáló helyen - jobbára egy szent fa alatt, vagy egy vízesés különféle rituális jelekkel megjelölt sziklái között - egymásnak ajándékozzák legkedvesebb személyes tárgyukat. Ezáltal hivatalosan is megpecsételik barátságukat, és megfogadják, hogy ezentúl jóban-rosszban a másik segítségére lesznek. Az elfek társadalma nem ismer nagyobb szégyent az ylla-intele megsértésénél.

(3) Álomdal

Az elfek nagy fontosságot tulajdonítanak álmaiknak. Szerintük mindaz, amit álmukban látnak, valahol, valakivel már megtörtént, vagy meg fog történni, s az ő cselekedeteik is valakinek az álmai voltak, vagy azok lesznek. Ezzel a monoton, dünnyögő dallal a rossz álmoktól óvják meg magukat és társaikat, de a halott mellett virrasztók is ezt éneklik, hogy a lélek biztosan a helyes útra térhessen - ezért nevezik olykor a Lelkek dalának is.

(4) Íjtánc

Ez az órákig tartó, lassú tánc - ami a más világban élők számára vontatott mozdulatok sorának rémlik -, az egyik legfontosabb szertartás része, melyet elf harcos végrehajthat. Ennek során lel hatalmat az általa készített fegyver felett, lelke egy részét plántálva az *uscayhafába.* A tánc apá-



ról fiúra öröklődik, a Kiszakadottak nem ismerik. Gyökere a távoli múltba vész, manapság csupán Elfendelben és Sirenarban ismerik igazán hatásos lépéseit.

Tizenkettek: Az óelfek összefoglaló elnevezése. A Harmadkor során helyezte vissza őket Ynevre istenük, Urria, miután az ő lelkeik bizonyultak a legtisztábbaknak, s ekképpen méltónak a feladatra. Haláluk után mindig ugyanannak a Családnak az élére térnek vissza, csupán más testben. Számuk az idők folyamán hatra csökkent, ez okból jelenlegi elnevezésük értelemszerűen a Hatok. Másik, elf elnevezésük - a *rehynn* - szemet jelent, s tökéletesen kifejezi céljaikat. Yneven egyedüliként értenek az elfek ősi hagyományain alapuló mágia leghatásosabb formuláihoz, s bizonyos hatalomszavak kimondására a *deinn*ek óelfjeit is képessé tették. Jelenleg ismert neveik: Hariniann, Oidile, Shim-shioan, Tagernie, Asshiel, Rannien és Horianar. Vélhetően ők az urai az elfek állítólagos Hat Városának.

A Tudás Tornyai: Elfendel északnyugati csücskének mágia alkotta építményei, ahol a Délvidék elfjei saját varázslóikat oktatják. Itt található többek között az ómágiáról szóló egyetlen elf leírás, és tanítanak itt olyan elf bölcsek is, akik birtokában vannak e tudás maradékának.

Urria: Az elfnép rejtőzködő istensége, aki oktalanságukban elkövetett vétkükért kitaszította gyermekeit a számukra teremtett paradicsomból, s tisztító vezeklést szabott ki rájuk. Papjai és szentélyei nincsenek, hívei csupán szimbolikus lelkigyakorlatok és érzelmi meditáció útján érintkezhetnek vele. Az ismétlődő újjászületések láncolatában a hajnalkortól mostanáig mindössze tucatnyi elf nyerte el bocsánatát; ők a Tizenkettek, avagy inkább a Hatok, mert mára csak ennyien maradtak közülük Ynev világán. Az óidőkben a gyermekei még gyakran emlegették a nevét, az évezredek múltával azonban alakja lassan megfakult és háttérbe szorult; a mai elfek számára már nem több egy ódon emlék kísérteténél. Hátborzongató, szent misztériumot látnak benne, amelynek ködleplei közé balgaság volna befürkészni, hisz értelmezni úgysem tudnák a látványt, csak az elveszett harmónia utáni sóvárgást fokozná elviselhetetlenségig a kebelükben.

uscayha: Az elfek szent fája, számtalan mágikus és szakrális szertartás nélkülözhetetlen kelléke, Narmiraen teste. A belőle készített nyílvesszők, amulettek, szent tárgyak különleges fontossággal bírnak az elfek szemében. Szép erezete és színe miatt az emberi társadalmakban gyakran használják bútorok, padlódeszkák, falakat burkoló lécek készítésére, melynél nagyobb szentségtörést nemigen ismernek az elfek.

úmahtar: Mallior kráni manifesztációja, amely időről időre kicsírázik az ágyékából származó elfek húsában és vérében. Az úmahtar megjelenése mindig baljós előjel: az Éjben Kacagónak örök dicsőség és gonosz halál jutott osztályrészül, s ezt a végzetet hagyományozza tovább távoli utódaira is.

Véknyak: Alvilági zsargon: a kráni elfekre alkalmazott becsmérlő kifejezés.

Záporok Ideje: Elf nevén *Alleria ghyniass*; Tysson Lar második felvirágzása, mely a Pyarron előtti 1900-as évektől a Pyarron szerinti 2003-ig, a város bukásáig tartott. Dekadencia és erős múltbafordulás jellemzi. Az első elf kővárosok ebben az időben épülnek, s az első elégedetlenkedők is ekkor hagyják el az Elf Erdőt.



Játéktechnikai megjegyzések

ELF

A magukat elfnek nevezők a Yneven két fontos központ körül csoportosulnak. Délen Elfendelben élnek a legtöbben, s számos szórványtelepülésen körülötte. Ezek yllinori városaik, az Yllinor és Elfendel között sötétlő rengetegek, a nomád puszták nyugati gyepűi, a kráni külső és belső tartományok, Erion s a Taba el-Ibara mélysivataga.

Északon legfontosabb központjuk a Sirenar Szövetség, a Kiszakadottak azonban sok kisebb telepet is alkotnak a Sheral túloldalán. Ezek Haonwell és Erigow, Ilanor és a Tongoriától északra elterülő erdők egyes részei, s létezik két Család, mely Sirenartól délre, a tengerparton ütött tanyát.

Ezen települések - a két központi államot nem számítva - rendkívül kis lélekszámúak, az egy kolóniában élő tisztavérűek száma sehol nem haladja meg a száz főt. Léteznek persze ennél nagyobb, elfnek nevezett kolóniák is, ám ezekben jobbára félelfek élnek.

Az elfek és a különféle fajok viszonya meglehetősen ellentmondásos. Míg az ősi népekhez - talán a törpéket leszámítva - mély és olthatatlan gyűlölet fűzi őket, a növendékfajokat unott lenézéssel kezelik. Természetüktől fogva közel állnak az állat- és növényvilághoz, elképzelhetetlen, hogy szándékosan kárt okozzanak - ez alól még a kràniak sem kivételek.

Termetükre nézve magasabbak az átlagembereknél, testalkatuk vékony, mozgásuk harmonikus, kecses. Bőrük fakó, hajuk aranyszőke, északon előfordul az ezüstszín is. Szemük mélykék vagy borostyán árnyalatú.

Ynev embertömegeihez viszonyítva az elfek lélekszáma elenyésző; szinte elképzelhetetlen, hogy egy kalandozócsapatban akár kettő is akadjon közülük egyszerre.

Különleges képességeik

- Hallásuk élessége kétszerese a közönséges földi halandókénak.
- Éles szemükkel két és félszer messzebbről felfedeznek mindent, mint az emberek.
- Kiváló futók: annyiszor két óráig képesek könnyű futással haladni, amennyi az Állóképességük 10 feletti része.
- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is ötven lépésnyi látótávolságot jelent.
- Alaphelyzetben minden elf 30-as CÉ-vel rendelkezik (a kasztjától és egyéb értékeitől függő harcérték módosítókon kívül)
- Az elfek természetes képessége, hogy a megriadt állatokat - legyenek akár megszelidítettek, akár természetüktől fogva vadak - csupán a jelenlétükkel megnyugtassák. Az állatinál magasabb értelemmel rendelkező szörnyekre és teremtményekre azonban nincsenek semmilyen hatással.

Az elfek természetétől leginkább a feketemágia - Nekromancia - áll távol, ezért az efféle varázslatoknak kevésbé tudnak ellenállni, mint mások. Ez számokban kifejezve -8 at jelent bármely Nekromancia típusú varázslattal szembeni Mágiaellenállásukra.



FÉLELF

Félelfnek számítanak mindazok, akinek ereiben legalább felerészt elf vér csörgedez. Akibe ennél kevesebb jutott, embernek számít, hiába viseli külseje a beütés nyomait. Ugyanakkor, ha csak az egyik távoli felmenő volt ember, hiába tud az illető tiszta elf vérvonalat felmutatni, menthetetlenül félelfnek minősül, s ősei képességeiből sokkal kevesebbet örököl.

Meglehet, igazuk van a sirenariaknak, amikor a vér hígulásának veszélyeiről beszélnek. Az utódfajok közül az

elfek - jelenlegi ismereteink szerint - csupán az emberekkel képesek utódok nemzésére, s mindazon kísérletek, amelyek ennek az ellenkezőjét próbálták bizonyítani, kudarcot vallottak.

A félelfeké az egyik legfiatalabb faj Ynev földjén, e rövid idő alatt azonban számos olyan tettet vittek véghez, melyek hírét messzi vidékeken is zengik a dalnokok. A két faj jó és rossz tulajdonságait egyaránt örökölték, így lehet, hogy egyszerre melankolikusak és befelé fordulók, hirtelen haragúak és hevesek. Elf őseiktől a természet ismeretét, éles szemet és hallást örökölték, az emberektől a tudásszomjat és a hosszú élet vágyát.

Megítélésük tájegységenként különböző, ennek megfelelően változik a világról az ő véleményük is. Míg az északi és déli, tisztán elf vérű államokban megvetéssel kezelik, korcsoknak bélyegzik őket, az emberi települések közelében élő elfek gyakorta a Családjukhoz tartozóként bánnak velük, s nem ritka az olyan vélekedés, amely szerint az elf vér megmaradásának egyik záloga a félelfek visszafogadása a faj kebelébe. Némelyik félelf kolónia tagjai ennél is tovább mennek, magukat *újelf*nek nevezik, s nem kevesebbet állítanak, mint hogy a lét magasabb állapotába kerültek, s csakis általuk biztosított Urria híveinek túlélése.

Hogy mégsem képviselnek komolyabb erőt Yneven, annak több oka lehet. Ezek között kell megemlítenünk nyughatatlan vérüket, mely átokként ül rajtuk, megakadályozva, hogy letelepedhessenek - ha megteszik gyakorta előfordul, hogy vérük tovább hígul, s utódaik termetükön kívül már az elfek egyetlen sajátos tulajdonságával sem rendelkeznek. A félelfek egymás közti viszonya sem épp harmonikus: hajlamosak kisebb csoportokra szakadni még egy javarészt általuk lakott falvakban, városrészekben is.

Lélekszámuk nem olyan magas, hogy jelenlétük döntően befolyásolhatná egyes államok belügyeit, s ahhoz sincsenek elegen, hogy önálló országot alapítsanak. Ehhez járul még, hogy Ynev-szerte szétszórt kis kolóniákban, esetenként magányosan élnek, s gyakoriak az egyedül kóborló, a vadonban élő félelfek is. Délen Yllinorban, a környéki síkságokon, Erionban, a Hat Város Szövetségében és Pyarronban találkozhatunk velük nagyobb számban, ám magányos, vagy kisebb csoportokban vándorló kevertvérűek gyakorlatilag bárhol felbukkanhatnak. Északon elsősorban a Északi Szövetség területén élnek, leszámítva Erent és Tarint, ám a Szövetségtől nyugatra elterülő vidékeken is rendszeresen feltűnnek.

Termetükre és alkatukra nézve jobbára elf őseikre hajaznak, ám akadnak köztük olyanok, akiket a szemlélő közönséges embernek vélhet. Hajuk általában szőkés, nem ritkán ezüstszínű, szemük leggyakrabban ibolyakék, bár kivételekkel ezúttal is számolni kell. Hajlamosak az okoskodásra, gyakorta túlbonyolítják az ügyeiket - ez sem könnyíti meg helyzetüket a világban.

Míg az elfek többsége nem hajlandó tudomást venni létükről, a félelfek jó részét megmagyarázhatatlan vonzalom fűzi hosszúéletű rokonaikhoz. Ha felbukkan valahol egy tisztavérű elf, hajlamosak kutyaként követni minden utasítását, csak hogy a közelében maradhassanak - ez a legtöbb Kiszakadott számára felettébb kínos lehet. Akadnak persze olyanok is, akik elf őseiket okolják az őket ért csapásokért, ahol csak tehetik, ellenükre cselekszenek, és átkozzák nevüket.

A félelfek gyűlölik mindazon ősi fajokat, melyekkel atyáik valaha hadban álltak, ám az utódfajokhoz merőben másként viszonyulnak. Mivel a tisztavérűek lakta területekre nem nyerhetnek bebocsátást, életmódjukat, tempójukat tekintve azokhoz a népekhez alkalmazkodnak, akik közelében élniük adatik - az ifjú civilizációkban nevelkedett félelfek gyakorta emberibbek az embereknél.

A kevertvérűek többsége életelveit elf szüleitől örökölte: nem törnek szándékkal senki és semmi életére, s csupán szükségből fanyalodnak az erőszakra. Akadnak azonban olyanok, akik mindenből kiábrándulva, kitaszítottságuktól, otthontalanságuktól megcsömörlötten minden erkölcsi és társadalmi szabályt felrúgva olyan utakra indulnak, ahol nem válogatnak a módszerekben, s gyakorta vetemednek bűnös cselekedetekre.

Hit kérdésében a félelfek legalább annyira megosztottak, mint az emberek. Sokan megtartották őseik hitét, ám nem kevesen vannak, akik valamely, az emberek által imádott isten oltárán áldoznak.

Bár lelki alkatuk különösen alkalmassá teszi őket arra, hogy kalandozókká váljanak, csekély számuk miatt a körülmények rendkívüli összejátszása kell ahhoz, hogy egy csapatban kettőnél több félelf bukkanjon fel.

Különleges képességeik

- Hallásuk élessége másfélszerese az emberének, míg látásuk kétszerte élesebb.
- Kiváló futók: annyiszor 1 óráig képesek könnyű futással haladni, amennyi az Állóképességük 10 feletti része.
- Rendelkeznek infralátással, amely vaksötétben is tíz lépésnyi látótávolságot biztosít nekik.
- Alaphelyzetben minden félelf 10-es CÉ-vel rendelkezik (a kasztjától és egyéb értékeitől függő harcérték módosítóin kívül).
- A félelfek természetes képessége, hogy a megriadt állatokat - kizárólag a megszelidítetteket - csupán a jelenlétükkel megnyugtassák. Az állatinál magasabb értelemmel rendelkező szörnyekre és teremtményekre azonban nincsenek semmilyen hatással.

A félelfek természetétől - akárcsak elf szülőikétől - leginkább a Nekromancia áll távol, ezért az efféle varázslatoknak kevésbé tudnak ellenszegülni, mint mások. Ez számokban kifejezve -6-ot jelent bármely Nekromancia típusú varázslattal szembeni Mágiaellenállásukra.

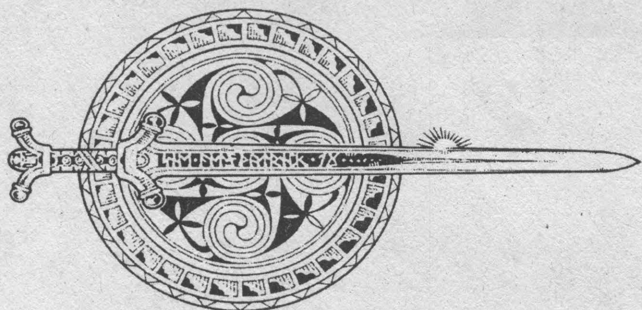
Játéktechnikai megjegyzések

Elf-félelf-ember viszony

A viszony, mely az embernépeket a különféle elf-fajúakhoz fűzi, a legjobb indulattal sem nevezhető kiegyensúlyozottnak. Az ellentétek elsődleges oka a különböző élettartam, ehhez adódnak alkalmanként más, sokkalta szubjektívebb tényezők. Általánosságban elmondhatjuk, hogy az emberek gyanakvással, gyakran ellenségesen fogadják a környezetükben felbukkanó elfeket, és ezt a távolságtartást a félelfekre is kiterjesztik. Barátságok kialakulására csak hosszan tartó ismeretség, közösen átélt kalandok után nyílik lehetőség; ritkán esik meg, hogy egy ember első látásra szívébe zár egy elf-fajút - és megfordítva.

Az ellentétek zömmel az eltérő gondolkodásmódra vezethetők vissza. Az elfek elviselhetetlennek találják az emberek gyors iramú életvitelét, értetlenül állnak a hirtelen döntések, megfontolatlan cselekedetek előtt. Az elfek természetesen képesek gyors döntéshozatalra, ám ezek az alkalmak roppant kellemetlenül érintik őket: szeretik a problémákat többször körüljárni, több szemszögből megvizsgálni; gonddal mérlegelnek minden körülményt, hogy a lehetőségekhez képest a legjobb utat választhassák. Sajnálatos, ám kétségbevonhatatlan, hogy az emberek szemében mindez szőrszálhasogatásnak, fennhéjázásnak vagy felesleges időhúzásnak rémlik.

Ha egy elf és egy ember tudós figyelmesen kíván megvizsgálni egy tölgyfamakkot, az ember feltehetően szétvágja azt, míg az elf inkább elülteti, s fejlődésén keresztül próbálja megérteni felépítésének törvényszerűségeit. Általános megfigyelés szerint az emberek többsége irigyli az elfek hosszú életét, s magát a természet kisemmizettjének, az istenek bolondjának tartja. Gyakorta érzik magukat kisebbrendűnek, tökéletlennek, ostobának elfek társaságában, s ugyanez gyötri őket akkor is, ha félelfek közé keverednek, vagy ha akár csak egy is a közelükben tartózkodik.



Szólni kell még arról a gyanakvásról és értetlenségről, mely az elf-fajúakat olyan vidékeken övezi, ahol nem, vagy szinte sosem láttak még hozzájuk hasonlókat. Számot kell vetniük az ilyen területek lakosságának előítéleteivel, gyakran szembesülhetnek súlyos megkülönböztetéssel is. Ezek oka általában a róluk szóló ismeretek hiányában keresendő, nem ritkák azonban az olyan vidékek sem, ahol minden igazságalapot nélkülöző híresztelések, mendemondák járják róluk. Ezek megcáfolása a legnehezebb feladatok közé tartozik, s többnyire eleve kudarcra ítéltetett.

Léteznek persze olyan területek is, ahol mind az elfeket, mind a félelfeket jól ismerik. Az idevetődő elf-fajú kalandozók megítélése itt valamivel kedvezőbb lehet, ám sok függ attól, hogy az adott helyen szívesen látott vendágeknek számítanak-e.

KISZAKADOTTAK

Ezzel a névvel illetik mindazon elfeket, akik valamilyen oknál fogva elhagyták szülőföldüket, és Sirenaron, illetve Elfendelen kívül élnek. Az egyszerű ynevi halandó, ha véletlenül találkozik valakivel a Szépek Népéből, feltehetően egy Kiszakadotttal kerül szembe, hisz északon egy elfnek szinte lehetetlen visszakerülnie Sirenar belső erdeibe, ha már egyszer úgy döntött, hogy megmerítkezik az emberek bűnös világában. Elfendelben ugyan nem ilyen nehéz a dolga, ám ott is renegátként kezelik azt, aki nem érte be az otthona nyújtotta szépségekkel, s másutt kereste a boldogulást.

Az ynevi kalandozó elfek értelemszerűen a Kiszakadottak közé tartoznak. A karakter indításánál a játékosnak több szempontot kell mérlegelnie:

- miért vált Kiszakadottá?
- vajon már szülei is távol éltek eredeti otthonuktól?
- kiváncsi vére vette rá, hogy odahagyja Elfendelt vagy Sirenart?
  - az elfek társadalma vetette ki magából; esetleg nem fogadta vissza?
  - végképp megcsömörlött és kiábrándult, s csupán egy társat keres, akivel végrehajthatnák a *hyssas* szertartását?
  - milyen viszony fűzi azokhoz a népekhez, melyekkel eddig kapcsolatba került? (Itt elsődleges fontossággal bír a fajtársakhoz való viszony.)
  - Hol nevelkedett? Védett elf városban, vagy valamely, az emberi civilizáción belüli elf kolóniában? Félelfek vagy emberek nevelték fel?
  - mennyire van tisztában népe hagyományaival?
  - jelenleg hol él, és mennyire fogadja el új otthona szabályait?



Mindezek nem csupán az előtörténet és a játékhangulat szempontjából fontosak. Más vonzatokkal jár, ha egy elf nem Sirenarban vagy Elfendelben nevelkedett; lássuk a példát!

Hinarient népe taszította ki egészan fiatal korában, fejletlen teste és kacska balja miatt. Szülei a *deinn*eket, Sirenar határjáróit bízták meg a feladattal, hogy találjanak számára Családot, amely felneveli. Így került egy gianagi elf telepre, mely később áldozatául esett egy ork csapat portyázásának. A vérengzést túlélő Hinarient félelfek vették magukhoz, akik Haonwellben éltek, s tőlük tanult mindent, amire később szüksége lehetett.

Következésképp nem kedveli saját fajtársait, elfordult tőlük, ahogy annakidején ők is magára hagyták. Nem ismeri az ősi elf hagyományokat, és nem is akarja megérteni őket, viszonya azonban szívélyes a kevertvérűekkel és az emberekkel. Olyan jellemvonásokat is felvett, amelyek elfek között alapjában idegenek maradtak volna tőle. Nem képes saját hosszú életét olyan nyugalommal végigélni, miként azt fajtársai teszik, a halálhoz való viszonya megváltozott, nem tudja azt elfként feldolgozni. Mindazok az értékek, amelyek fontosak az elfeknek, számára kevés becsülettel bírnak, ez alól egyedül a természet és a gyermekek szeretete maradt meg számára. Defetista lett, s nevelőszülei halálával elveszítette az utolsó fonalat, mely a világhoz fűzte. Komorrá és magányossá, kacska baljának gyengeségét ellensúlyozandó remek jobbkezes vívóvá vált. Népének hitétől nem szakadt el, s a kalahorákban bízva délre indult, hogy Yllinorban találjon új életet - vagy méltó halált.

Azokat az elfeket, akik emberek között nevelkedtek, s vélhetően - az ő szempontjuk szerint - igen hamar elveszítették szüleiket, számos olyan egyéb hatás is érhet, amely ellen Sirenarban vagy Elfendelben védve lennének. Ennek hatására egész személyiségük megváltozhat, s jó esélyük van rá, hogy a későbbiekben kárát látják annak, hogy idegen kultúrkörnyezetben cseperedtek fel.

Ennek eldöntésére szolgál a következő táblázat:

0-40	semmi
41-60	kiegyensúlyozatlan személyiség
61-80	kóros szorongások, depresszió, halálfélelem
81-00	agresszív hajlamok felszínre törése

Megint más azoknak a helyzete, akiket valami okból az elfek társadalma taszított ki. Ennek is több oka lehet. A játékos szabadon dönthet, hogy az alább következő táblázatból választ, vagy kockadobással sorsolják ki a kitaszítás indokát:

0-15	bomlasztó gondolatok, túlságosan is forradalmi nézetek
16-30	hitbéli összetűzés a vezető megtartókkal
31-45	erkölcsi vétségek, vagy egyéb társadalmi törvények megsértése
46-60	hatalmi egyensúly felborítására törekvés
61-75	valamely testi fogyatékosság (az infralátás hiányától kezdve testi hibákig - szigorúan északon!)
76-90	súlyos betegség
91-00	egyéb

Megjegyzendő, hogy a kalahorák nem fordulnak el a Kiszakadottaktól sem, sőt gyakran előfordul, hogy - egyelőre megmagyarázhatatlan okokból - szívesebben választják küldötteiket azon Kiszakadottak közül, akik valamely fogyatékosságuk, illetve betegségük miatt taszíttattak ki otthonukból.

Hiba volna azt gondolni, hogy az emberek között felcseperedett elfeknek nem származott hasznuk környezetükből. Emberi mértékkel rendkívül hosszú életük lehetővé teszi számukra, hogy az emberismeret képzettséget használhassák, s ugyanez áll annak a városnak és környékének ismeretére is, ahol ifjúságukat töltötték (Helyismeret). Sokkal jobban ismerik az emberek világát, mint fajtársaik, s gyakran előfordul, hogy egy városlakó elf könnyebben átlátja az emberi intrikákat, s a dolgok hátterében húzódó szálakat, mint akár maguk az intrikusok. Ez a képzettségük elsődlegesnek számít, de a max. elsődleges képzettségeik számát nem növeli.

A kalandozó elfek nagy része azonban fajtársai között nevelkedett, s valamely ellentét, esetleg a tudásvágy, a kiváncsiság vette rá, hogy az emberfajok világába merészkedjen. Az ő lehetséges gondolkodásmódjukra is lehet példákat találni Leirren elbeszélésében, de a játékosok is bővíthetik az ott leírtakat - a lényeg a minél színesebben, élethűbben kidolgozott karakter.

A Kránban élő elfekkel kicsit más a helyzet. Jóllehet külsőleg szinte senki nem tudna megkülönböztetni egymástól egy elfendeli és egy kráni elfet, mind gondolkodásmódjukat, mind erkölcseiket tekintve óriásiak köztük a különbségek. Kráni elf indításánál figyelembe kell venni, hogy a sötét birodalom lakói szigorú rendszabályoknak megfelelően élnek, s jellemükből és világnézetükből adódóan elég nehezen illeszthetők be úgy a játékba, hogy a kalandozócsapat, melyhez elszegődnek, huzamosan együtt maradhasson.

Néhány sajátosság, melyben a kráni elfek eltérnek fajtársaiktól:

- a kidobást követően Ügyességük nem nő eggyel, ellenben Erejükhöz csak -1 járul.
- alaphelyzetben minden kráni elf 35-ös CÉ-vel rendelkezik.
- kizárólag saját fegyvereikkel és vértjeikben hajlandóak harcolni, ezért a kasztjukból alaphelyzetben megismerhető fegyvereken kívül újat nem tanulnak, ám mindegyiket min. 3. fokon forgatják.





- soha nem nevelkedhetnek emberek között; ebben az esetben értelemszerűen nem minősülnek kráninak.
- semmilyen körülmények között nem nemzenek gyermeket emberi nőknek. Olyan félelf, akinek apja kráni elf lett volna, ez okból nem létezik.
- jobban ellen tudnak állni a Nekromancia típusú mágiáknak, mint külvilágbéli fajtársaik, ez számokban kifejezve csupán -4-et jelent a hasonló típusú varázslatokkal szembeni Mágiaellenállásukra.

A kràniak is Családokban élnek, hercegeik azonban korántsem biztosítanak számukra olyan szabadságot, mint azt más Családok vezetői teszik. Az ő hercegeik sokkal közelebb állnak a feudális hierarchia és államrend szerinti hercegekhez, mint a többiek. Családjukat vasakarattal irányítják, nekik ellentmondani egyet jelent a halállal, hisz családtagjuk minden cselekedetéért ők a felelősek a kráni elfek valódi vezetői, az *obszidián*elfek előtt.

Kráni elf karaktert indítani csak szigorú szabályok betartásával lehet. Krán nem ismeri a Kiszakadottak fogalmát, számukra csupán árulók léteznek. A karakter ennek megfelelően kétféleképpen lehet kalandozó:

1. Hercege, klánfőnöke, Nagymestere, Nagyasszonya megbízásából került Krán határain kívülre, ekkor azonban az utolsó szóig be kell tartania annak minden utasítását. Ha mégsem teszi, a legsúlyosabb büntetésre kell felkészülnie - ha marad ideje arra, hogy parancsolója elé álljon.

2. Összetűzésbe keveredett Családja valamely tagjával, akár az egész Családdal. Ekkor nagy valószínűséggel kimondják rá a *khurniss*t, a kráni elfek kiközösítő szertartását, melynek következtében az áldozat szabad prédává válik, s különleges jutalomban részesül az, aki levágott fejét bemutatja a Család vezetőinek.

Bárhogyan is, a kalandozó kráni elf sosem ura önmagának; vagy mindenben engedelmeskednie kell bizonyos utasításoknak, parancsoknak, melyek pontos céljáról gyakorta fogalma sincs, vagy folytonos menekülés az élete, hiszen sehol sem érezheti magát biztonságban a vérig sértett Család bosszújától.

Csakúgy, mint a kráni fejvadászoknál, az itteni elfek esetében sem elegendő, ha valaki csak bejelenti, hogy szakít a Családdal, és mától fogva a kalandozók életét éli. A KM-nek minden esetben külön le kell játszania a karakter szökésének és menekülésének történetét, mindaddig, amíg viszonylagos biztonságba nem kerül, vagy bele nem hal! Ez utóbbi esetben a KM egy bizonyos ideig (min. egy hónapig) ne engedje, hogy játékosa ismételten kráni elfet indítson! Kezdetben minden áruló elf után 2-4, a szintjénél k6/2 szinttel tapasztaltabb társa indul, hogy végezzen vele. A kráni elfek a következő kasztok valamelyikét választhatják:

- harcos
- lovag
- fejvadász
- boszorkány
- bárd
- megtartó

Nem játszhatnak váltott, vagy ikerkasztú karakterrel.

Határtalan gyűlölettel viseltetnek az ősi fajok iránt, ez alól csak az obszidiánelfek kivételek. Az embereket és az utódfajok más képviselőit mélységes lenézéssel és undorral kezelik, csupán azokat ismerik el magukkal egyenlőként, akitől még ők is félnek, illetve akik szépségükkel méltók arra, hogy a szeretőjükké tegyék őket. (Meg kell azonban jegyezni, hogy mihelyst teherbe esnének, azonnal végeznek velük, az elf asszonyok pedig soha nem alacsonyodnak odáig, hogy ágyukat egy emberrel osszák meg.)

A fentiek miatt meglehetősen nehéz egy Kránból származó elffel hitelesen játszani: rendkívüli gőgjük, megvető magatartásuk, tapintatlanságuk még akkor is átsüt viselkedésükön, ha megpróbálják azt álcázni, elég egyszer megfeledkezniük magukról - gondoljunk csak a Shi-Shiquan tagjaira, a hírhedt emberölőkre!!

A választható kasztokról:

Harcos

A legyakoribb kaszt a kráni elfek között. Általában íjjal, illetve különös ívű hosszúkardjaikkal, a *hiequar*okkal harcolnak. Harcos dinasztiáik jobbára az adott Család zászlai alatt indulnak harcba, s a kráni sereg legmegbízhatóbb könnyűlovas és gyalogos csapatait alkotják. Kiváló harcosok, hadijelvényeik alatt küzdeni a legdicsőbb tettek közé tartozik.

Lovag

Noha a Birodalmi Légióban nem találhatunk egyetlen elfet sem, léteznek Kránon belül lovagrendek, amelyeknek a tagjai kizárólag elfek lehetnek. Ilyenek például a *Hur-Khissas*, vagy a *Quirrtha Khinn* lovagjai, akik vékonyabb testalkatukat gyakorta ellensúlyozzák mágikus vértekkel és fegyverekkel, noha a hagyományos lavagoktól eltérő stílusban és fegyverekkel harcolnak. Hozzájuk csak annyiban hasonlítanak, hogy egy Nagymester vezetése alatt rendekbe tömörülnek. Vértjeiknél gazdagabban díszítetteket és leleményesebben összeillesztetteket nem lelni Yneven. Jobbára hosszúkardokkal küzdenek, s szívesen alkalmaznak íjakat, számszeríjakat is. Különleges páncéljaikba gyakran kovácsolnak nyíl- és tűvetőket, s az sem ritka, hogy acélhurkokat lőnek ki velük. Krán kevésbé fontos hadjárataiban nem vesznek részt, erejüket lekötik a kisebb-nagyobb belháborúk. Hátasaik nem kizárólag lovak. Különleges hívószavakat használnak, melyek segítségével magukhoz édesgethetik a vadon állatait, s rávehetik őket, hogy hátasul szolgáljanak nekik. Szinte elképzelhetetlen, hogy soraikból kalandozó kerüljön ki. Ha a játékos mégis így dönt, ahhoz, hogy lovag lehessen, előtörténetében külön végig kell játszania, miként került a rend kötelékébe, amely legalább olyan nehéz feladat, mint megszökni egy fejvadászrendből. Amennyiben valaki felvételt nyer egy lovagrendbe, a kréniak szokásai szerint a felavatási rituáléval azonnal megszakít minden eddigi családi, rokoni kapcsolatot, mely eddig az övéihez fűzte, s ezentúl kizárólag a lovagrendnek tartozik engedelmességgel.

Fejvadász

Számos szekta és klán akad, mely kizárólag elfeket foglalkoztat, ám előfordulnak olyan fajtestvéreik is, akik obszidiánelfek, vagy a Belső Tartományok nagyurai irányította fejvadászszekták tagjai.

Boszorkány

A sötét birodalom elf női, ha ritkán is, de tagjai lehetnek valamely boszorkányszektának. Ennek előfeltétele, hogy a szekta Nagyasszonya kellő hatalommal bírjon ahhoz, hogy képes legyen megregulázni, akarata alá hajtani az elfeket. Beszélnek egy olyan boszorkányszektáról is, amelynek valamennyi tagja elf, de ennek léte nem bizonyított.

Bárd

Kránon belül is nagy becsben tartják a *jó igriceket*, s noha az elfek dalai és táncai távol állnak az általánosan elfogadottaktól, nem esik nehezükre megtanulni az emberi szokás szerintieket. Már ha megteszik egyáltalán. Saját balladáik és verses históriáik elbeszélésében nem akad párjuk, s minden elf közösségben szívesen látják őket. Elkísérik a különféle hadjáratokra is csapataikat, aholis egyrészt lelket öntenek a megfáradt harcosokba, másrészt anyagot gyűjtenek a hősi tettek megénekléséhez.

Megtartó

Kránban csak Verrion H'Anthallnak lehetnek megtartói. Az elfek többi kalahorái közül is csupán Malliort tisztelik néhányan, s a kráni kalahorák közt egyedül a Mindeneket Elnyelőnek van elegendő hatalma, hogy megtartóknak is juttasson belőle.

Kráni elf semmiképp nem lehet Kiszakadott, legalábbis a szó hagyományos értelmében. Ha mennie kell, valószínűleg inkább menekül; testi hibáiért vagy betegségeiért nem száműzik, hanem elpusztítják. Megjegyzésre érdemes, hogy természethez való viszonyuk mit sem változott: ugyanolyan szentségtörésnek tekintik egy erdő indokolatlan felgyújtását, mintha valaki csak úgy, a maga örömére letör egy ágat egy fáról. Az állatokhoz náluk jobban nem értenek Kránban: a birodalmi ménes lovászai is egytől-egyig elfek. Harcban és barátságban hűségesek, a kemény harcot, a nehéz ellenfeleket keresik, mindennél nagyobb dicsőség számukra, ha egy náluknál jobb harcost sikerül legyőzniük.

Elf íjak

Számos legenda, hihetetlen történet kering az elfek íjairól. Ezek jó része nem több lódításnál, túlzó híresztelésnél. Hazugság például, hogy ezek a fegyverek soha nem vétik el a célt, s hogy akit eltalálnak vele, az a halál fia. Az elf íjaknak valóban vannak különleges tulajdonságaik, melyek egyedülállókká teszik őket a hasonló fegyverek között, ám ezek, ha nem is kevésbé misztikusak, mégsem ennyire hihetetlenek.

Az elfek uscayhafából készítik íjukat. E fegyverek különleges képességei csak akkor alkalmazhatók, ha a gazdájuk használja őket. Egy íj elkészítéséhez két elf szükséges: a mester, aki hosszú és fáradságos munkával, szertartások és ráolvasások segítségével félelmetes fegyvert alkot az egyszerű faágból, és a harcos, aki a lelke egy darabját adja jövendő fegyverének. Mindezek a szertartások, s az íj elkészítésének pontos módszerei még az elfek között is titkos tudásnak számítanak, s csupán a mesterek ismerik minden csínjukat-bínjukat.



Akárcsak a dorani varázslók botjai, az elf íjak is központi szerepet töltenek be gazdájuk életében. A fa, amelynek ágát az íj elkészítéséhez fel kell használni, a harcos álmaiban jelenik meg, akárcsak az út, mely hozzá vezet. Rá hárul a feladat, hogy megszerezze, s ha más vágja le, s készít belőle íjat, az sohasem lesz olyan, mintha mindezt a kijelölt személy tette volna. Neki kell engesztelő áldozatot bemutatnia a fa mellett, s ott kell töltenie legalább két éjszakát, hogy álmaiban bizonyosságot szerezzen szándékai helyességéről. A levágott ágat - mely általában legalább olyan magas kell legyen, mint a harcos - az ezt követő szertartások után az íjkészítő mester veszi pártfogásba, s tulajdonosa csak akkor látja viszont, mielőtt az íj táncát eljárja az e célra emelt rönkszentély előtt. Ebben a bonyolult szertartásban, különféle szerek hatása alatt, az elf önkívületi állapotban meghasítja a lelkét, s egy darabját a mester segítségével az íjba börtönzi. Ez teszi lehetővé, hogy használója a későbbiekben mindenki másnál hasznosabban forgathassa, hogy mindig tudomása legyen hollétéről, s hogy átélhesse annak érzéseit.

Természetesen azonnal aurája részévé válik, s az marad akkor is, ha elszakítják tőle; emocionális kapcsolatban maradnak, míg valamelyikük el nem pusztul. Egyikük halála nem jelenti feltétlenül a másikét, ám meg lehet ölni bármelyikőjüket úgy, hogy a másik abba belepusztuljon. Erre csak az elfek szertartásait és mágiáját ismerők lehetnek képesek. Természetesen társszimpátiában vannak egymással, így mágiával mindkettőre lehet hatni a másikon keresztül.

Ezek után már csak az avatási szertartás van hátra, amelynek végén a harcos először húrozza fel íját a szarvasbél ideggel.

Annak az esélye, hogy egy Kiszakadott saját íjjal bírjon, meglehetősen csekély: az elf íjak eléggé ritkák Yneven. Azokat ugyanis, akiket kitaszítanak az elf közösségekből, megfosztják fegyvereiktől, s ha vannak is olyan helyek, ahol a kardjukat vagy levéltőreiket magtarthatják, az íjakat mindenütt visszaveszik tőlük. ìjkészítő mester pedig nem él Sirenaron és Elfendelen kívül. Hiába is emlékezne bárki ezek után azokra a szertartásokra, amelyek segítségével birtokba vehette szeretett fegyverét, kénytelen nélküle élni, fájó ürességet hordozva magában azon a helyen, melyet fegyverének kölcsönzött. Azok, akik az emberek vagy félelfek között nőttek fel, értelemszerűen nem ismerhetik ezeket a rituálékat. Azok az íjak, melyek mégis fellelhetők Yneven, feltehetően valamely rablógyilkos társaság zsákmányából származnak, vagy tisztázatlan körülmények között (betegség, baleset, stb.) elhalt elf tulajdonát képezték. Maguk a mesterek sem tudják, pontosan merre lehetnek - hollétük érzékelésére csupán a gazdájuk képes, ha él egyáltalán. Az íj nem tiltakozik, ha egy másik elf használja, csupán akkor makacsolja meg magát, ha egy másfajú veszi a kezébe. Ezt az íj eredeti gazdája szivet tépő, tehetetlen zokogás formájában éli meg, de maga az íjkészítő is felfigyel rá - bár pontos helyét nem tudja meghatározni, a keresés hozzávetőleges irányát ezek után már megadhatja.

Az elfek roppant kényesek fegyvereikre, azok elvesztése rendkívüli szégyennek számít körükben. Különösen vonatkozik ez az íjakra; ha egy ilyen szent harci eszköz kerül a más fajúak tulajdonába, azonnal megkísérlik visszaszerezni, s nem válogatnak a módszerekben, hogy céljukat elérhessék. Ez azon kivételes esetek egyike, amikor még az élet szentségét sem veszik figyelembe, s olyan bosszút állnak, mintha legalábbis egy családtagjukat veszítették volna el. A *sereneyá*knak külön csapataik vannak, akik egy íjkészítő mester, illetve annak egy varázstárgya - a fürkészhez hasonló elven működő íjhúr - segítségével az így elkallódott, elrabolt íjak visszaszerzésével foglalkoznak.

Küldöttek

Nem számítanak külön kasztnak, bár maguk az elfek élesen megkülönböztetik őket másoktól. Délen prófétáknak számítanak, északon tévelygő őrülteknek. Mindennek egyszerű oka van: küldötté csak azok válhatnak, akik valamely súlyos betegségben szenvednek, vagy nem teljesen épek. Délen *hiun'ssin*-nek, égi kegyelemnek *is nevezik*, arra célozva,



hogy a kalahorák ily módon kárpótolják szerencsétlen társaikat. Mindez nem jelenti azt, hogy mindazok, akiket ilyen szerencsétlenség ért, automatikusan küldöttekké lesznek, noha a Délvidéken sokan az egyébként gyógyítható betegségeket is hagyják magukon elhatalmasodni, hátha a kalahorák kegyelemben részesítik őket. Az esetek többségében ez nem történik meg - a kalahoráknak nyilván megvannak a maguk kiismerhetetlen tervei, amelyek alapján döntenek. Az északi küldöttek értelemszerűen csupán a Kitaszítottak kolóniáiban élhetnek. Egyedül a kråniak küldöttei nem születnek kitaszítottnak - hiszen ha valamilyen fogyatékosságuk lenne, már nem élhetnének -; arról, hogy ők miként válhatnak küldötté, a Mindeneket Elnyelő címszava alatt külön szólunk.

Ami minden küldöttben közös: egykori lényüket tökéletesen elveszítik, felolvadnak a kalahora akaratában, egyfajta megszállottakká válnak, akik egyéniségüket elfelejtik, s önmagukat mint az elfek népének egy szeletét érzékelik. Ennek megfelelően elveszítik minden félelemérzetüket, kiválasztottságuk tudatában eszelősen keresik céljukat, s noha tisztában vannak vele, mit jelentenek személyes korlátaik, igyekeznek mindezt semmibe venni. A küldöttek időről időre felbukkannak az adott kalahora szektáiban, ahol kinyilvánítják parancsnoklójuk akaratát. Akadhatnak olyanok, akik - a küldöttek túlhevített érzelmeit kihasználva - saját céljaikra próbálják felhasználni őket, többnyire sikerrel. Malliornak, esetleg Tyssa L'imenelnek vannak olykor ilyen hívei.

A karakternek a játék kezdetekor el kell döntenie, vállalja-e az ezzel járó hátrányokat, majd utána a KM - és csakis ő - tehet egy dobást. Az újdonsült elfnek (csakis a játékos karaktereknek) 40% esélye van rá, hogy valamikor küldötté válhasson, ám arról, hogy ez mikor következik be, s hogy ki választja hírnökéül, csakis a KM tudhat, s neki kell az adott helyzet ismeretében végső döntést hoznia.

Négy olyan kalahorát ismerünk, akinek küldöttei lehetnek. Narmiraent, akit délen Siena Boralisseként tisztelnek; Malliort, az Éjben Kacagót; Tyssa L'imenelt, a Vér Nélkül Valót; s végül Verrion H'Anthallt, a Sötétség Száját, a Mindeneket Elnyelőt. Ők azok, akik képesek átlényegíteni az általuk kiválasztottakat.

A Ködökön Járó

Narmiraen küldöttei általában valamely testi hibával élnek, bár az is előfordul, hogy súlyos betegségben szenvednek, s ez tette őket kívülállóvá. Fogyatékosságuk lehet veleszületett vagy olyan sérülés is, amit már későbbi életében szerzett az illető. Meglepő, hogy minél nagyobb az illető sérülése, annál nagyobb hatalommal bír a gyógyítás területén. Mihelyt Narmiraen átlényegíti a beteget illetve a nyomorékot, annak Intelligenciája és Asztrálja megnő, tudata kitelјesedik, s ha eddig nem is bírt pszi-képességekkel, most azok alkalmazására is képessé válik. Ha egyik testrészük csonka vagy hibás, +1-gyel növelik Képességeiket, ha valamely súlyos betegségben szenvednek +2-vel, ha több testrészük is sérült, +3-mal, míg ha még valamely betegség is járul a fenti fogyatékosságokhoz, akkor +4-gyel. Ennek a Képesség-növekedésnek nincsenek faji korlátai, így lehetséges, hogy az adott érték akár 20 fölé is kerülhet. Ha nem volt eddig Pszi képzettségük, akkor első szintűekké válnak, míg ha már volt mentális hatalmuk, automatikusan ugranak egy szintet, s minden szintlépésnél az Intelligenciájukhoz adódó pluszpontokat hozzáadhatják az adott szinten kapott pszi-pontokhoz. Meg kell azonban jegyezni, hogy szinte kizárólag egyetlen dologra összpontosítanak: a gyógyításra. Számukra a kalahora közbenjárására ugyanis lehetővé válik az, ami más pszi használóknak soha: mentális hatalmukkal képesek lesznek bármiféle gyógyításra, ám ezt a hatalmukat kizárólag másokon gyakorolják, küldött lényüknek megfelelően. Mivel szellemileg szinte felolvadnak a kalahora által nekik jelölt köztudatban, meg sem fordul a fejükben, hogy magukkal is foglalkozzanak, csakis a szent cél mind tökéletesebb végrehajtása lebeg a szemük előtt. Pszí-pontjaikat a kyr metódus szerint kapják, ám csak a pyarroni diszciplínákat képesek alkalmazni, természetesen Mf-on. Igen ritkán használnak azonban mást, mint a Gyógyítás nevűt, mely hatásaiban megegyezik a papok Gyógyítás nevű varázslatával, avval a különbséggel, hogy Áldás nem szükséges hozzá, s hogy nem Mp, hanem azonos mennyiségű Pszí-pont kell a végrehajtásához, valamint 3 kör meditáció. A megfelelő pajzsokkal itt is meg kell azonban küzdeni, jelen esetben az asztrálissal, s csak az ezt meghaladó pszi-pontok száma hasznosítható gyógyításra. Maguknak csak statikus pajzsot építhetnek, s ilyen fajta védelemmel másokat sem ruháznak fel.

Narmiraen küldöttei nem harciasak, ám veszélyhelyzetben mindig az általuk oltalmazott segítségére sietnek, magukat nem kímélik, s eddigi kasztjuknak megfelelően próbálnak hasznossá lenni. Harcban - ha muszáj - levéltőreiket használják, vértet, pajzsot nem viselnek, szintet is az eddigi kasztjuk szerint lépnek.

Az Éjben Kacagó

Mallior küldöttei is megszállottak, ám ők egészen másként élik meg átlényegülésüket. Thulúviel lelki társa kizárólag olyan elfeket választ küldötteiül, akik valamely egészen súlyos betegségben szenvednek. Legtöbbjük tüdőbajos vagy leprás, ám alkalmanként előfordulnak közöttük más, emberektől szerzett betegségekben szenvedők. Mallior szektáit még az elfek között is sokan őrülteknek tartják, az ő küldötteit pedig nem is veszik elfszámba. A magyarázat egyszerű: ezek a betegek még emberi léptékkel mérve sem hosszúéletűek, az elfek között pedig egyenesen sétáló halottnak számítanak, jóllehet kedvező esetben haldoklásuk





húsz-huszonöt esztendeig tarthat. Erre vezethető vissza az élethez való különleges viszonyulásuk. Minden elfek közül Mallior küldöttei az egyedüliek, akik tökéletesen figyelmen kívül hagyják az élet szentségét, s őrült céljaiknak megfelelően eltiporhatnak bárkit, aki elébük áll. A küldöttekhez hasonlóan nincs egyéni tudatuk, magukat az elf nép bosszúálló karjának tekintik, félelem nélkül vállalkoznak a legelképesztőbb küldetésekre - az, hogy rajtavészthetnek, fikarcnyit sem érdekli őket. Mindenki másnál jobban gyűlölik az ősfajokat, különösképpen az aquirokat, s ha tehetnék, a kráni elfeket is megveszekedett dühvel irtanák. Nem szánnak azonban különb véget azoknak az embereknek sem, akik bárhol, bármikor az elfek ellenére tettek. Magukat a bosszú angyalainak tartják, s jogot formálnak rá, hogy saját törvényeik szerint ítélkezzenek bárki felett.

Mallior szektáiban a küldöttek általában nem töltenek be vezető szerepet, nem próféták, csupán a legerősebb fegyverek, melyeket a szekta irányítója a kezébe vehet. Ha Mallior "kegyelmében" részesít egy ilyen súlyos beteget, általában meg is nevezi bosszújának célpontját, s a kiválasztott, ha azt beteljesítette, keres magának egy szektát, ahol hátralevő éveit eltöltheti.

Mallior - a Narmiraennél már részletezett módon - ugyancsak küldöttei Pszi-képességével manipulál, az ő Intelligenciájuk és Asztráljuk azonban egységesen 3-mal nő meg, s újabb szintenként ugyanennyit adhatnak Pszi-pontjaikhoz. Nem építhetnek mást, csak statikus pajzsokat, s azzal másokat nem ruházhatnak fel. Mallior küldöttei egyszerűen használják fel mentális hatalmukat: a Harcértékeiket javítják fel vele. 1 Pszi-pontért bármely harcértéküket eggyel növelhetik 6 körig, a pontok duplázásával pedig az időtartamot növelhetik a kétszeresére. Mindez 1 kör meditációt kíván.

Harcban az eddig ismert fegyvereiket használhatják, pajzsot soha nem viselnek, szintet eddigi kasztjuknak megfelelően lépnek.

A Vér Nélkül Való

Tyssa L'imenel küldöttei, akár a homoki elfek maguk, szigorúan NJK-k. Ennek a kalahorának a kiválasztottai ugyanis csak a sivatagban rejtőzködő nép körében találhatók meg. Betegségeiket korán felismerik, s mielőtt társaik gyengeségük miatt lekaszabolhatnák őket, a sivatag mélyére vonulnak, bízva kalahoráik hatalmában, a kegyben, hogy őket választják, bár erre az esély igen csekély. Ha küldöttként térnek vissza népükhöz, már nem számítanak számkivetettnek: a szent megszállottaknak kijáró tisztelet övezi őket, s hatalmuk előtt meghajolnak a vezetők is. A beletörődést, a türelemmel viselt szenvedést példázó kalahora küldöttei ugyanis saját fájdalmukon keresztül jutnak hatalomhoz, s ezáltal vezető szerephez a homoki elfek társadalmában. Számuk csekély - tán ha öt él belőlük a Taba el-Ibara mélyén.

Nem megtartói, csupán prófétái a Vér Nélkül Valónak, akinek megtöretett testét állítják példaként fajtársaik elé, eképp vonva párhuzamot az egykor volt erdők és a kalahora között. Leggyakoribb betegségük az izomsorvadás, vagy a Ghrom-kór. Csakúgy mint fajtársaik, ők is képesek manipulálni a sivatag homokját, s vannak olyan dolgok a tarsolyukban, melyek a legtapasztaltabb sivatagjárókat is elképesztik.

Mint a küldöttek általában, ők is fanatikusak. Gyakorta járni sem bírnak, híveik cipelik őket kis hordszékeken. Mentális energiáik azonban lenyűgözőek. Akárcsak a többi küldött, ők is különböző Pszi-diszciplínákkal manipulálnak. Átlényegülésük után Intelligenciájuk és Asztráljuk 3-mal nő, s ha még nem is volt nekik, ezután rendelkezni fognak a pyarroni Pszi-használat Mesterfokával, melyhez a Kyr metódus alapján kapnak újabb pontokat, szintenként megfejelve +3 ponttal. Akármilyen diszciplínákat kedveltek eddig, energiáikat az elkövetkezőkben az idegenek, és legfőbb ellenségeik, az amundok és dzsennek ellen fogják fordítani. Pszi-pontjaikat saját fájdalmukból tudják felújítani, ami annyit tesz, hogy minden egyes elvesztett Fp-ért automatikusan egy Pszi-pontot kapnak, akár maguknak okozták a fájdalmat, akár más sebesítette meg őket. Ha rituális önkínzásuk során szenvednek sérüléseket - meditáció közben -, akkor minden egyes elvesztett Fp-ért két Pszi-pontot nyernek. Ennek ellenére nem mazochisták, egy cseppet sincs ínyükre a fájdalom, ám átváltozásuk során lemondtak önálló lényükről, s testüket a közösségnek engedték át, rendelték alá. Gyakorta nincsenek tisztában egyéni korlátaikkal: ájulásig kínozzák magukat, s hatalmas szellemi energiák-

kal térnek magukhoz a kábulatból. Másoknak nem építenek pajzsokat, s maguknak is csak statikusakat. Legfőbb képességük, hogy környezetükből vizet képesek elvonni mentális hatalmukkal, s azt saját gyógyításuk szolgálatába állítják. (A Vízszipoly nevű Pszi-diszciplina leírását lásd a fejezet végén!) Az így összegyűjtött vizet saját testükben raktározzák, s ha a szükség úgy hozza, a törzs tagjainak rendelkezésére bocsátják - emiatt gyakorta óriási, vízzel telt tömlőkhöz hasonlítanak. Általában a karjukat szokták megvágni, ha hozzá akarnak jutni az így tárolt nedvességhez. Minden, a környezetből elorzott Fp-t a saját gyógyulásukra tudnak fordítani. Fp-ik az átváltozás során nem változnak, továbbra is annyival rendelkezhetnek, amennyi a kasztjuk alapján jár nekik. Azok, akik sérüléseket szenvednek a víz kiszipolyozása közben, minden 10 elvesztett Fp után meg kell váljanak 1 Állóképesség pontjuktól is.

A homoki elfek küldöttei képesek 50 Pszi-pontot igénylő, félelmetes erejű hívással egy Homokurat maguk mellé szólítani, aki 2k10 körig engedelmeskedik megidézőjének, azután visszatér a Föld Őselemi Síkjára.

A Vér Nélkül Való küldöttei soha nem harcolnak; ha mégis harcba keverednek, fanatikus harcosok óvják őket, s ha kell, saját életüket áldozzák értük.



A Mindeneket Elnyelő

Verrion H'Anthall küldöttei is kitaszították a maguk módján, ám ők éppen azáltal kerülnek távol mindenkitől, hogy átlényegülnek a Sötétség Szájának szolgáivá.

A kráni elfek legkülönb harcosait szokta ily módon rendkívüli hatalommal felruházni leghatalmasabb kalahorájuk: azokat, akik a harcban legelől jártak, akik a legtöbb ellenséget taszították a nemlétbe. Kiválasztottaik nagynevű pusztítói az aláváló és gyűlöletes fajoknak, olyanok, kiknek kezéhez oly sok vér tapad, mint senki másnak a kráni elfek között. Az alacsonyabbrendűnek tartott ifjú, vagy ahogyan ők nevezik "szolgafajok" kordában tartói közül szemeli ki a Tyssa L'imenel véréből gyúrt kalahora azokat, akik később az ő terveit fogják szolgálni.

A kiválasztottak a többi küldöttel ellentétben nem tartoznak egyetlen szektához sem, bár gyakran tartják őket együvé tartozóknak annak ellenére, hogy a legritkább esetekben találkoznak. Magányos harcosokká válnak, akárhány barátjuk, ismerősük volt is azelőtt, s egyedül járják tovább a földeket. A kráni elfek *semmer*nek, némáknak nevezik őket. A Mindeneket Elnyelő küldöttei ugyanis éppúgy levedlik egyéni életüknek minden maradékát, akárcsak más kalahorák kiválasztottai. Személyiségük elolvad, megszűnnek önállóan gondolkodni, minden cselekedetükkel Krán elfjeinek érdekeit fogják szolgálni. Társas kapcsolataikat felrúgják, érzéketlenné válnak a fájdalomra, s többé egy szó sem hagyja el ajkukat. Sötét köpönyegekbe burkolt alakjukat jobb messziről elkerülni, hiszen nem tudhatja senki, mit szándékoznak tenni, s kiismerhetetlen logikájuknak gyakorta még olyan magányos kráníak is áldozatául eshetnek, akik minden hátsó gondolat nélkül közelítenek hozzájuk.

Verrion H'Anthall ugyan nem tette sérthetetlenné őket, ám fájdalmat, csakúgy mint az élőholtak, többé nem éreznek; csakis túlütéssel lehet megsebezni őket. Ép-ik száma a duplájára nő, megtarthatják eredeti tapasztalati szintjüket, s annak megfelelően fejlődnek tovább. Mérhetetlenül gyűlölik az ősi fajokat, kalahorájuk pedig bizonyos védelmet adott nekik az aquirok beszédén keresztül ható mágiája ellen. Minden rájuk bocsátott hatalomszónak 15-ös erősítésig ellenállnak, emiatt van rettegett hírük néhány alacsonyabbrendű aquir faj körében, noha ők maguk alkalmatlanok az aquir mágia alkalmazására. Különleges Pszi képességeket nem kapnak, viszont pajzsaikat (a dinamikusat is) csakis rombolással lehet lebontani. Külsejükben is megváltoznak: elf vonásaikat nem veszítik el, ám arcuk durvábbá, erőszakosabbá válik, hajuk sötétebb árnyalatúvá lesz, szemeik tűzszínben kezdenek izzani.

Noha megközelíthetetlen harcosok, s fajtársaik még a csaták forgatagában is kerülik őket, volt már példa rá, hogy valaki megpróbálta szolgájává alázni a küldöttet. Annak a varázslónak nem volt szerencséje. A küldött - hogy mi módon, arra nem derült fény - lerázta a mentálfonál bilincsét, és széttépte a balszerencsés próbálkozót. Ám ami nem sikerült egyszer, azzal más talán nem hiába próbálkozik.

Megtartó főkaszt

Az elfek között a megtartók töltik be azt a szerepet, amit az emberek világában a papok, mégis jelentős különbségeket találhatunk a két réteg között, ami gondolkodásukat, cselekedeteiket és az általuk alkalmazott mágiát illeti.

A megtartók voltaképp ugyancsak egy-egy kalahora küldötteinek tekinthetők, hisz tőlük kapnak hatalmat, s az ő közvetítésükkel jutnak manához is. Ám egyéniségüket nem veszítik el, s rájuk hárul a feladat, hogy a kalahora mutatta úton tartsák a hozzájuk forduló elfeket. A hosszúéletűek jobbára tanácsért keresik fel a megtartókat, s nincs különösebb szükség rájuk a különböző szertartások, áldozatok végrehajtásánál sem; noha a szellemi lény útmutatásainak megfelelően bármelyiket be tudják mutatni, csak a legnagyobb fontossággal bírók elvégzésére kérik fel őket, a kisebb hatásúakat a Nép bármely tagja végrehajthatja.

A megtartók a természet ölén élnek magányosan, ám az is előfordul, hogy valamely elf településen laknak, s akadnak olyanok - jobbára Narmiraen megtartói -, akik szabadon vándorolnak az elfek lakta vidékek között. Fontos tudni, hogy az elfeknek nincsenek egyházaik, s a kalahoráknak területileg felosztott befolyási övezetei sincsenek. Nem használnak Szent Szimbólumokat, nem nyitnak csatornákat más síkokra, varázslataik pedig kizárólag a szabad ég alatt jönnek létre.

Nincsenek olyan értelemben vett templomaik, mint más népeknek, viszont szentélyeket állítanak majd' minden kalahorának. Ezek sem a hagyományos értelemben vett szentélyek - nagyobb részükről az emberek nem is gondolnák, hogy szakrális helyek. Gyakran néhány elf írásjellel ékített szikla, nagyobb fa, vagy kisebb liget szolgál szentélyül, bár akadnak nagy gonddal megépített, megtervezett szent helyeik is. Ezek nem avval a céllal készültek, hogy bennük közelebbi kapcsolatba kerüljenek kalahoráikkal, hiszen az elfek szinte bárhol közvetlenül érintkezhetnek velük, sokkal inkább szolgálnak tiszteletadásként, ajándékként, mely annál nagyobbnak számít, minél többen vesznek részt a "felszentelésén", az úgynevezett felajánláson.

A megtartókat nagy tisztelet övezi, bármerre vetődjenek is. Számuk csekély, mivel nem szemelhetnek ki maguk közül utódokat: kizárólag a kalahorák dönthetnek affelől, ki válhat megtartóvá, s ki nem.

Nincs pontos magyarázat arra, miért csak három kalahora részesíti abban a kegyben a Szépek Népét, hogy megtartókat válasszt közülük. Ezek: Narmiraen, akit északon és délen egyaránt tisztelet övez, Tyssa L'imenel, akinek megtartói a Taba el-Ibara homokjában rejtőznek, s a kráni elfek Verrion H'Anthallja.

Narmiraen megtartói

A Ködökön Járó szent emberei különleges, bensőséges viszonyban vannak a természettel, ismerik a fák és bokrok neveit, az állatokat, képesek ezek manipulálására, felhasználására, s ismerik a módokat, ahogy tőlük információkat szerezhetnek. Általában valamely liget, pagony lakói, de nem ritka közöttük az olyan, aki különös belső vágytól hajtva igyekszik mind újabb vidékek, növények és állatok megismerésére.

Ennek megfelelően a városokban meglehetősen elesettek, nem lelik a helyüket. Bizonytalanul mozognak a számukra ismeretlen környezetben, és a sok idegen hatás eredményeképp 5% esélyük van rá, hogy bármely varázslatuk rosszul jön létre.

Narmiraen megtartóinak elsődleges képzettségei első szinten:

Erdőjárás	3.fok
Idomítás	3.fok
Lovaglás	3.fok
Pszi	4.fok
Herbalizmus	2.fok
Sebgyógyítás	2.fok
Vallásismeret (saját)	2.fok

A kaszt választható elsődleges képzettségei közül a Tetoválást és a Méregkeverés/semlegesítést Narmiraen megtartói másodlagosként használhatják.

Max. elsődleges képzettség	12
Max. képzettség	25
Kp alap	6
Kp/szint	6
Tp/Kp	12

Narmiraen megtartóinak fegyvertára

A Ködökön Járó megtartói elsősorban nem fegyverforgató tudományukról híresek. Békés természetűek, csak a legritkább esetben bocsátkoznak harcba, igyekeznek kitérni az összecsapások elől; ha lehet, a békés megoldásra törekszenek. Komolyabb fegyvereik nincsenek, általában levéltőröket és célzófegyvereket használnak, bőrvértnél komolyabb páncélzatot nem viselnek. Nem ritka, hogy valamely állat kíséri őket, s szorult helyzetükben segítségül tudják hívni a vadon teremtményeit is.

Tyssa L'imenel megtartói

A Vér Nélkül Való kiválasztottai a sivatag nehéz körülményei között szolgálják kalahorájukat. A mindenkit próbára tevő körülmények kivételesen megedzették az elfeknek ezt az ágát, a megtartók azonban még közülük is kiemelkednek. A leglehetetlenebb helyeken képesek vizet nyerni a sívó homokból, információkat tudhatnak meg a szelektől, de magától a homoktól is. Mágikus szertartásaiknak köszönhetően bárkinél tovább bírják a hőséget és a szomjazást, a sivatag hőjétől remegő levegő délibábjait kihasználva bárki elől elrejtőznek.

Tudásukat maguk között örökítik tovább, így lehetséges, hogy ezredévek tudásával és tapasztalatával bír mindegyikük. Senki sincs, aki náluk jobban ismerné a sivatag elhagyott romjait, az ősi hagyományokat és történeteket. Ők vezetik az ősi népek ellen induló bosszúhadjáratokat, s a sivatag meghatározott helyein bemutatandó szertartásokat, áldozatokat.

A Vér Nélkül Való egy megtartói kifejezetten NJK-k. Hogy mégis részletes leírásra kerülnek, azzal a KM-ek válláról kívántuk ezt a terhet levenni.

Tyssa L'imenel megtartóinak elsődleges képzettségei első szinten:

Sivatagjárás *	3.fok
Pszi	4.fok
2 fegyverhasználat	2.fok
Vallásismeret (saját)	3.fok
Történelemismeret	3.fok
Nyomolvasás/eltűntetés	2.fok

Max. elsődleges képzettség:	11
Max. képzettség:	24
Kp alap	6
Kp/szint	10
Kp/Tp	12

Tyssa L'imenel megtartóinak fegyvertára

A Vér Nélkül Való megtartói ugyan nem kifejezetten harciasak, mégsem áll távol tőlük a fegyverek ismerete. Sodronyingeket még elviselnek magukon, ám ezeknél nehezebb vérteket soha nem alkalmaznak, még a legvadabb vérbosszúk alkalmával sem. Kedvelt fegyvereik a hosszú kardok és a lándzsák, ám ha tehetik, mágiájukkal védik magukat.



Verrion H'Anthall megtartói

A Mindeneket Elnyelő megtartóit különleges tisztelet övezi Krán elfjei között - nem csupán csekély számuk, de meglehetős hatalmuk okán is. Minden Családnak csupán három megtartója lehet, függetlenül attól, hány különböző Házra bomlik a közösség. A rangkülönbséget természetesen hatalmuk nagysága határozza meg, ám mindegy, hány Mana-pontot képesek összegyűjteni, ha a rangban alattuk lévő (és csakis ő) párbajban legyőzi őket. Ezután a Család valamelyik Házában olyan csecsemő lát napvilágot, aki magán hordozza Verrion H'Anthall jelét, a vérvörös foltokkal lepett bőrt. Mihelyt elég erős ahhoz, hogy megkezdje tanulmányait, a Család egyik megtartójának gondjaira bízzák, aki addig maga mellett tartja, míg az a Mindeneket Elnyelőtől megkapja az ő kegyének bizonyítékát, s képessé válik a mágia alkalmazására. Ebből is kitetszik, milyen nagy bajba kerül az a Család, amely elveszíti mindhárom megtartóját, hisz ők azok, akik a különböző fontosabb szertartásokat vezetik, ők jósolnak egy-egy különösen fontos döntés vagy háború előtt, s ők tartják a kapcsolatot a kráni elfek más hitű csoportjainak vezetőivel - hisz előfordul, hogy a Kosfejes Úr országában élő elfek magát Ranagolt, vagy valamely angyalát imádják, s nem a vérből gyúrt kalahorát, akin keresztül nagy többségük utat talál istenéhez. Az olyan családok, amelyeket ilyen katasztrófa sújtott, aligha élik túl a kritikus időszakot, míg valamely csecsemőkorú megtartójuk felcseperedik.

A Sötétség Szájának megtartói jártasak a különféle harci mágiákban, s igen jó barátságban vannak a holtak lelkeivel. Értik beszédüket, s gyakorta plántálják őket más testekbe. Ők készítik a Családok tetoválásait, s a mérgekhez is mindenki másnál inkább konyítanak. Mivel azonban az elfek szervezete - még akkor is, ha már jó ideje a Sötét Határon belül élnek - nehezen viseli a fekete praktikákat, Verrion H'Anthall megtartói minden elfnél gyorsabban öregszenek, gyakorta egész fiatalon éltük végére érnek; kiszipolyozza, elhasználja őket a mágia. Ez a játék nyelvére lefordítva a következőt jelenti: valahányszor a megtartó az összes Manapontját felhasználja, elveszít egy keveset a neki rendelt időből. Ezt nevezzük *szikkadás*nak. Minden tizedik szikkadás után az elf egy életkor-kategóriát ugrik, s annak minden módosítását végre kell hajtania magán. Az V. és VI. korkategóriában a szikkadások száma hétre csökken.

Verrion H'Anthall megtartóinak elsődleges képzettségei első szinten:

Erdőjárás	3.fok
Kétkezes harc	2.fok
Lovaglás	3.fok
Pszi	4.fok
2 Fegyver használata	2.fok
Méregkeverés/semlegesítés	2.fok
Tetoválás	2.fok



Verrion H'Anthall megtartói számára a Hátbaszúrás nem tartozik a kasztnál leírt titott képzettségek közé.

Max. elsődleges képzettség:	12
Max. képzettség:	25
Kp alap:	6
Kp/szint:	10
Kp/Tp:	12

Verrion H'Anthall megtartóinak fegyvertára

A Mindeneket Elnyelő az igen harcias megtartókat kedveli. Hívei a harcban elől járnak, s ha kell mágiájukat hiequar-jaik csapásaival támasztják alá. Nem áll távol tőlük a különféle tőrök és bárdok használata sem, s hogy védtelenek ne legyenek, elsősorban mellvérteket viselnek.

Megtartó főkaszt, karakteralkotás-táblázat

Képességek

Erő	2k6+6	KÉ alap	7
Állóképesség	2k6+6	TÉ alap	17
Gyorsaság	3k6(2x)	VÉ alap	72
Ügyesség	2k6+6	CÉ alap	0
Egészség	k10+8	HM/szint	8(2)
Szépség	k10+10	Kp alap	6
Intelligencia	k10+8	Kp/szint	10
Akaraterő	k10+8+kf	Ép alap	5
Asztrál	k6+12+kf	Fp alap	7
Érzékelés	k10+8	Fp/szint	k6+3

Megtartó főkaszt Tapasztalati pont-átváltás táblázat

Kp/Tp	lásd specializáció
HM/Tp	35
Mp/Tp	150
Ψp/Tp	125

Harcérték

A megtartók harcértéke nem túl kedvező, ha a harcosokkal vetjük össze, ám a mágiahasználók között jól megállják a helyüket. KÉ alapjuk 7, TÉ alapjuk 17, VÉ alapjuk 72, s mivel az íjászatra nagy hangsúlyt fektetnek, a CÉ-alapjuk 5; továbbá minden tapasztalati szinten 8 harcérték módosítót kapnak, amit szétoszthatnak KÉ-jük, TÉ-jük, VÉ-jük vagy akár CÉ-jük között, ám ebből 2-2-őt kötelesek szintenként TÉ-jükre és VÉ-jükre fordítani. Ahhoz, hogy valamelyik harcértéküket eggyel növelhessék, 35 Tp-t kell feláldozniuk.

Életerő és Fájdalomtűrés

Noha a Természet gyermekei, az elfek megtartói közel sem annyira edzettek, mint más, hasonló körülmények között élő fajok, vagy akár mint saját harcostársaik. Azonban a folyamatos kihívások, a kemény természeti viszonyok az emberek papjainál sokkalta szívósabbá tették őket, s ez némiképp ellensúlyozza gyengébb testalkatukat. Ép alapjuk csupán 5 (ehhez adódik Egészségük 10 feletti része), míg Fp alapjuk 7, amihez (Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti részén túl) Tapasztalati Szintenként k6+3 járul.

Különleges képességek

A megtartók különleges képessége a mágia használata. Varázslataikhoz az erőt a természetben mindenütt jelenlévő energiákból merítik, ám ahhoz, hogy hatékonyan alkalmazhassák őket, két dolog szükséges. Az egyik, hogy folyama-





tos kapcsolatban legyenek a földdel, a másik - amelyről már volt szó - hogy szabad ég legyen a fejük felett. Mana-pontjaik visszanyerésére közvetlenül a természetből van módjuk. A városokban ugyan sokkal kevesebb lehetőségük adódik egy legalább 5x5 lépésnyi természetadta terület - pázsit, liget, park - felszentelésére (ezt a szertartást ők körüljárásnak nevezik), de mindig megkeresik a hasonló természeti adottságokkal rendelkező városrészeket. Egy elf megtartó általában nem is kezd hozzá varázslataihoz addig, míg meg nem bizonyosodik róla, hogy Mana-pontjait a későbbiekben vissza tudja szerezni.

Maga a szertartás 20 körig tart, s ezalatt, hacsak meg nem zavarják, az elf elméje feltöltődik manával. Maga a procedúra jelentősen megviseli annak végrehajtóját; ez magyarázza, hogy egy elf megtartó egy nap alatt legfeljebb háromszor folyamodhat ehhez a módszerhez. Minden további próbálkozás eggyel csökkenti Akaraterejét és Állóképességét, s 25%-kal megnöveli annak valószínűségét, hogy a szertartás sikertelen lesz.

A körüljárást a megtartó csak abban az esetben lesz képes végrehajtani, ha legalább 2 Mp-ja megmaradt. Ennyi energia kell ugyanis ahhoz, hogy az adott területen ideiglenes mana-gócpontot hozzon létre, ami lehetővé teszi, hogy a természet energiája belé áramolhasson. Ha nem maradt felhasználható manája, a szertartás kétszer annyi időt igényel, és aznap többször már nem próbálkozhat újabbal: minden energiáját felemészti, hogy egyetlen körüljárást befejezzen.



Minden megtartó képes bizonyos megkötésekkel és változtatásokkal használni azokat a varázslatokat, amelyek a papok Természet szférájába tartoznak - a különbségekről a megtartók mágiájával foglalkozó részben olvashatnak az érdeklődők. Ezen kívül mindegyikük alkalmaz egyedi mágiaformákat, melyekről alább szintén számot adunk majd.

Az elf megtartók különleges képessége, hogy alkalmasak mana-pontok kinyerésére a természetből, s annak felhasználására is. Minden megtartó 10 Mp-tal rendelkezik az első szinten, s ehhez szintenként újabb k6+2 járul. A megtartók Tapasztalati pontjaikkal viszonylag könnyen növelhetik max. Mana-pontjaik számát. 150 Tp-ért kaphatnak 1 Mp-t.

Tapasztalati Szint

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-160	1
161-330	2
331-660	3
661-1300	4
1301-2600	5
2601-5000	6
5001-9000	7
9001-23000	8
23001-50000	9
50001-90000	10
90001-130000	11
130001-165000	12

Minden további szinthez +50000 TP kell

A megtartók választható elsődleges képzettségeinek listája:

2 Fegyverhasználat	Pszi
Kétkezes harc	2 Nyelvtudás
Erdőjárás	Vallásismeret (saját)
Időjóslás	Történelemismeret
Úszás	Herbalizmus
Futás	Sebgyógyítás
Nyomolvasás/eltűntetés	Méregkeverés/semlegesítés
Tetoválás	Vadászat/halászat
Lovaglás	Csapdaállítás
Idomítás	

A megtartók tiltott képzettségeinek listája:

Nehézvértviselet	Alkímia
Ikerharc	Rúnamágia
Hátbaszúrás	Drágakőmágia
Közös harcmodor	Demonológia
Építészet	Mechanika

Elf harcos főkaszt

Az elfek népe, noha Ynev-szerte nem ez a kép terjedt el róluk, mégis igen harcias faj. Nem azért ilyenek, mert a vérükben van a pusztítás és gyilkolás utáni vágy, vagy mert örömüket lelik a vérengzésben. Ha valaki, akkor ők igazán elmondhatják, hogy a körülmények szerencsétlen összejátszása tette őket azzá, amivé a Hetedkor alkonyára lettek: megkeseredett, gyanakvó, ám büszke néppé. Történelmük folyamán - s valljuk be ez nem szemhunyásnyi idő - folyamatosan harcolniuk kellett - kell - a hazájukért, népükért és nyugalmukért; nem csoda hát, hogy egy ilyen hosszúéltű faj fiai és lányai remek fegyverforgatókká váltak. S noha gondolkodásukban jelentősen eltérnek egymástól az Ynev óriási testén külön élő csoportjaik, azt tudják, hogy harcosaik nélkül sem nyugalmuk, sem maradásuk nem lehet az ősi földön.

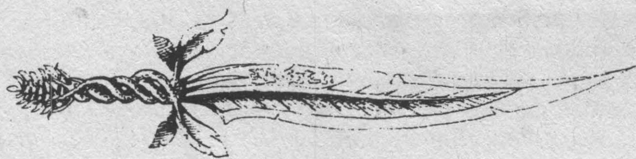
Valamilyen szinten népük minden tagja konyít a fegyverekhez, ha máshogyan nem is, hát monoton históriásénekeik vérben és csatazajban gazdag, ringó ritmusú verssoraiból. Maguk között nem háborúznak - azt még a legelvakultabbak is tudják, hogy az ősi, sűrű vér sokkal drágább annál, semmint hogy szabadon follyon. Az őket háborgatókkal azonban kíméletlenek: mindenkit, aki hívatlanul téved erdeikbe, ellenségnek tekintenek, s gyakorta nem is kérdeznek semmit, úgy intézik el.

Az egybefüggő elf területeken kívül élők sokkal elnézőbbek az utódfajok botor egyedeivel, ám azzal ők is tisztában vannak, hogy fegyver nélkül nem sokáig maradhatnak életben az ellenséges világban.

Az elf harcos nagy szabadságot nyújt a játékban, s mind a kezdő, mind a tapasztaltabb játékosok megtalálhatják számításukat, ha ilyen karaktert indítanak. Azok figyelmébe ajánljuk elsősorban, akik azonosulni tudnak az ynevi elfek gondolkodásmódjával, ugyanakkor nem kerülnek megoldhatatlan helyzetbe, ha nem a cselekedeteik, hanem, rajtuk kívül álló dolgok - adott esetben a fajuk - miatt kerülnek nehéz helyzetbe.

Az elf harcos főkaszt specializációi

Az elf harcos főkasztnak három specializációja kerül az alábbiakban ismertetésre. Az alapkaszt kötöttségek nélküli, szabadon fejleszthető karakter, míg a másik kettővel szemben bizonyos viselkedésbéli, behatárolt életszemlélettel járó elvárások vannak. A sereneyák a déli, míg a deinnek az északi elf harcosok egy-egy jellemző csoportját képviselik.



Elf harcos

A Könnyűléptű Nép gyermekei között szép számmal találkozhatunk velük. Kasztjukba korántsem az egyszerű katonák tartoznak. Neveltetésük, különleges képességeik magasan az átlagos fegyverforgatók fölé helyezik őket. az alapkaszt specializáció nélkül különösen alkalmas arra, hogy saját magad alkosd meg az általad elképzelt elf harcost, akit nem kötelez sem szülőhelye, sem fegyvere semmire, s csupán az általad kitalált előtörténetnek kell megmagyaráznia, hogy miért is lett azzá, ami.

Az elf harcos elsődleges képzettségei első szinten:

Erdőjárás v. Helyismeret	3.fok
Lovaglás	3.fok
2 fegyverhasználat	3.fok
Fegyverdobás	2.fok
Esés	30%

Max. elsődleges képzettség:	12
Max. képzettség	28
Kp alap	10
Kp/szint:	14
Kp/Tp:	7

Az elf harcos fegyvertára

Az alapkaszt tagjai gyakorlatilag bármilyen fegyverrel harcolhatnak, amihez hozzájutnak az adott vidéken, s amihez kedvet éreznek. A vértezetek és pajzsok kérdésében ugyan ez a helyzet.

Sereneya

Bosszúállónak nevezik azokat az elf szektákat, amelyek a népüket ért - vélt vagy valós - sérelmekért elégtételt vesznek. Jobbára a Délvidéken élnek, de az utóbbi időben egyre gyakrabban bukkannak fel Északon is. Az álcázás mesterei, a természetben szinte bárhol elboldogulnak, de a legtöbb vadonban élő elftől eltérően a városokban sem elveszettek. Több emberi nyelvet ismernek, s beavatást nyernek más fajok szokásaiba. Mindezen tudásra településektől távoli, jól rejtett iskoláikban tesznek szert, s mindez csupán a bosszú mind tökéletesebb végrehajtását szolgálja. Felderítőik rendületlenül járják az elfek lakta vidékeket, s mindazon tartományokat, államokat, ahol az elfek vagy nagyobb hatalommal bíró tárgyaik kapcsolatba kerülhettek más civilizációkkal, s tapasztalataikról beszámolnak iskolájuknak, ahol ha-

talmas hólyagírásos bőrtekercseken őrzik a népük ellen elkövetett bűnök lajstromát, illetve a foganatosított intézkedéseket. Amennyiben a felderítő nem képes azonnal orvosolni a felmerülő problémát - azaz bosszút állni a Népét ért sérelemért -, haladéktalanul értesíti a hozzá legközelebbi iskolát, s onnan kér segítséget. Míg délen több ilyen rejtett központ létezik, északon mindössze kettőről tudunk. Az egyik Sirenar déli határvidékén áll, a másik - tűnjék bármily valószínűtlennek - Eren erdeiben búvik meg.

Ősi tekercsek sora határozza meg az egyes bűnöket, s az értük kiszabható büntetést. Ezek a legkisebb sérelemtől kezdve (hazugság, csalás) a legsúlyosabbakig (gyilkosság, elf íj használata, stb.) minden elképzelhető esetet felsorolnak, s legalább három javasolt büntetési módot tartalmaznak, figyelembe véve a tett következményeit is.

Titokzatos és félelmetes hírük ellenére a *sereneyák* nem hidegvérű gyilkosok, ám módszereik nem nélkülözik a fejvadászok kellékeit sem. A legritkább esetekben gyilkolnak, bár nem riadnak vissza az erőszaktól. Kiszemelt áldozatuk általában túléli a látogatást, noha valószínűleg egy életre sikerül elvenni a kedvét attól, hogy erejét elfeken próbálgassa. Kivételt képeznek azok az esetek, amelyek egy elf halálával végződtek, vagy amelyek egy nagyobb elf közösség létét veszélyeztetik.

Kérdés nélkül ölnek a *sereneyák*, ha orkokkal vagy aunokkal találkoznak, míg az aquirok felbukkanásáról általában előbb az Oilaniakat értesítik.

Nincs ugyan bejárásuk Sirenarba, de beszélnek olyan *sereneyá*ról, aki minden tiltás és mágikus álcázás ellenére eljutott a szent városig, s ép bőrrel távozott onnét.

Kalahorájukként Malliort tisztelik, bár nincs közük annak egyedi szektáihoz, s küldöttet sem vesznek maguk közé. A régi hagyományok makacs követői, megrögzötten ragaszkodnak azok megóvásához, ám idegenkednek a befelé forduló elfendeli társadalomtól, s nem vetik meg a félelfeket sem. Gyakran tűnnek fel emberlakta településeken, ahol emberi vagy félelf álcát öltenek, igazi életterük mégis az erdők és mezők világa.

A sereneya elsődleges képzettségei első szinten:

Erdőjárás	3.fok
Lovaglás	3.fok
2 fegyverhasználat	2.fok
Vakharc	2.fok
Nyomolvasás	3.fok
Álcázás/álruha	2.fok

Max. elsődleges képzettség:	13
Max. képzettség	25
Kp alap	10
Kp/szint:	14
Tp/Kp:	10

A sereneya fegyvertára

A Bosszúállók mind kitűnően bánnak az íjjal, de a rövid kardok és tőrök forgatásában is ügyesek. Csak könnyű, rugalmas vérteket viselnek, az olyanokat, amelyek a sodronyingnél jobban gátolják őket a mozgásban, nem szívesen használják.

Deinn

Magukat *deinn*eknek nevezik mindazok az elfek, akik Sirenar gyepűit őrzik a behatolóktól. Viszonyuk még a fajukbéliekkel is ellentmondásos, az emberek számára gyakorta átláthatatlan. Az emberi társadalmak közelségében eltöltött esztendők megváltoztatták életszemléletüket: a legtöbb másként gondolkodó közülük kerül ki. Itt kell megjegyeznünk, hogy ha valaki egészen más eszméket vall a magáénak közülük, elöljárói éppúgy kitaszítják, ahogy a Sirenar mélyén lakók tennék.

A *deinn*ek feladata jól körülhatárolható. Ők a felügyelői azoknak a rengetegeknek, melyeket emberi fogalmakkal talán külső tartományoknak nevezhetnénk. Ők tartják a kapcsolatot a belső vidékekkel, nekik jut osztályrészül minden a külvilágból érkező információ értékelése és továbbítása, ők az első védvonal az igazán fontos erdők előtt.

A délről ideérkezett Tizenkét Család leszármazottai, akik a szövetség megkötése után kapták feladatukul mindezt, s azóta is hűségesen ellátják tisztüket. Azok, akik *bármilyen* kapcsolatba kerültek az emberekkel, soha többé nem nyernek bebocsátást a Hat Városba, de még csak a közelébe sem. Jellemző az ily módon "megbélyegzett" *deinn*ekre, hogy tökéletes belenyugvással veszik tudomásul a tényt. Képesek adott esetben úgy végigélni az életüket, hogy soha egy pillantást sem vethetnek a szent helyekre, amelyeket ha kell, az életük árán is megvédenek. Ha emberek ezt szóvá teszik nekik, valószínűleg csak elmosolyodnak és egy "emberi gondolat" megjegyzéssel elsiklanak a dolog felett.

*Deinn*ek azok is, akik a Sirenar Szövetség utasításainak engedve az emberek közelébe merészkednek. Nekik kell felderíteniük, miben mesterkednek a külvilág népei, hebehurgya politikájuk milyen kihatással lehet az elfek államára. Őket ismeri a köznép erdőjáró néven.

Közülük kerül ki észak legtöbb Kiszakadott elfje. Általában új otthonra lelnek valamely "külvilági" Család vagy kisebb klán tagjaiként, de nem ritka az egyedül kóborló hosszúéletű sem. Belőlük lesznek az elf kalandozók, akik neveltetésüknek, életfelfogásuknak megfelelően szinte mind másként keresik a boldogulást.

A *deinn*eknek megvannak a maguk vezetői, óelfek, akik csak akkor lépik át országuk határát, ha Sirenart veszély fenyegeti. Ők biztosítják a tényleges kapcsolatot a Hat Várossal, s minden, a *deinn*eket érintő ügyben az ő szavuk a döntő. Korlátozott mértékben ugyan, de képesek az ómágia



hatalomszavainak használatára, noha korántsem olyan hatékonysággal, miként azt a Hat Város urai teszik.

A deinn elsődleges képzettségei első szinten:

Erdőjárás	3.fok
Idomítás	3.fok
Lovaglás	3.fok
3 Fegyverhasználat	2.fok
Lefegyverzés	2.fok
Sebgyógyítás	2.fok
Rejtőzés	30%

A kaszt választható elsődleges képzettségei közül az Álcázás/álruhát a deinnek másodlagosként használhatják

Max. elsődleges képzettség:	13
Max képzettség:	25
Kp alap:	10
Kp/szint:	10
Tp/Kp:	10

A deinnek fegyvertára

Noha bizonyos esetekben - főként azok, akik a Sirenar Szövetség területén kívül gyakran megfordultak - otthonosan harcolnak más fegyverekkel is, a deinnek jobbára íjaik erejében bíznak. Ha közelharcra kerül sor, jobbára hosszúkardot rántanak, de nem jönnek zavarba akkor sem, ha tőrökkel kell harcolniuk. A nehezebb vértek csak akadályozzák őket, éppen ezért legfeljebb sodronyinget öltenek, de ezt is inkább csak akkor, ha veszélyes helyekre készülődnek. Általában posztóvértet viselnek, gyakorta még azt sem, csak valami vékony ujjast és köpenyt.

Harcosok főkaszt
Karakteralkotás táblázat

Képességek

Erő	k6+12+kf	KÉ alap	9
Állóképesség	k10+8+kf	TÉ alap	20
Gyorsaság	2k6+6+kf	VÉ alap	75
Ügyesség	2k6+6+kf	CÉ alap	15
Egészség	k10+10	HM/szint	11(3)
Szépség	2k6+6	Kp alap	10
Intelligencia	3k6(2x)	Kp/szint	14/10/10
Akaraterő	3k6(2x)	Ép alap	7
Asztrál	3k6(2x)	Fp alap	6
Érzékelés	2k6+6	Fp/szint	k6+4

Elf harcosok főkaszt
Tapasztalati pont-átváltás táblázat

Kp/Tp	lásd specializáció
HM/TP	22
Yp/Tp	200

Harcérték

Az elf harcosok harcértékei közismerten jók. A közelharcban is megállják a helyüket, de igazából az íjjal való harc mesterei. Magas CÉ-jüket a folyamatos, monoton gyakorlásnak köszönhetik, de nincs is náluk különb íjász északon. KÉ alapjuk 9, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75 és CÉ alapjuk 15. Ehhez járul még szintenként 11(3) harcérték módosító (Már az 1. szinten is!), amelyből egyet-egyet kötelezően a TÉ, VÉ és CÉ-jük fejlesztésére kell fordítaniuk. Bármelyik Harcértékük egyel való növeléséhez 22 Tp-t kell felhasználniuk.

Életerő és Fájdalomtűrés

Az elf harcosok egész életükön át változatos kihívásokkal kell szembenézzenek, s ez abban is megmutatkozik, hogy különösen ellenállók a fájdalommal és a különféle nyavalyákkal szemben. Ép alapjuk 7, ehhez járul még Egészségük 10 feletti része. Fp alapjuk pedig 6, amihez hozzáírhatják Akaraterejük és Állóképességük 10 feletti hányadát, és minden szintlépéskor, (már az első szinten is!) még k6+4-et.

Tapasztalati szint tábla

Tapasztalati Pont	**Tapasztalati Szint**
0-160	1
161-320	2
321-640	3
641-1440	4
1441-2800	5
2801-5600	6
5601-10 000	7
10 001-20 000	8
20 001-40 000	9
40 001-60 000	10
60 001-80 000	11
80 001-112 000	12

Minden további szinthez +31 200 Tp kell



Az elf harcosok választható elsődleges képzettségeinek listája:

Ökölharc	Erdőjárás
3 Fegyverhasználat	Vadászat
Fegyverdobás	Álcázás/álruha
Vakharc	Legendaismeret
Harc helyhez kötve	Sebgyógyítás
Lovas íjászat	Nyomolvasás
Célzás	Esés
Futás	Lopózás
Lovaglás	Rejtőzés
Idomítás	

Az elf harcosok tiltott képzettségeinek listája:

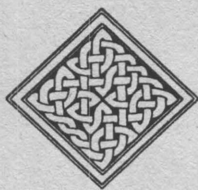
Ősi nyelv ismerete	Drágakőmágia
Alkímia	Élettan
Mágiaismeret	Mechanika
Demonológia	Hamiskártya
Rúnamágia	

NJK harcos kasztok

Rehynn

A *rehynn*ek - vagyis Sirenar Szemei - hatan vannak. Fölösleges lenne ehelyütt az értékeiket számba venni, hisz oly hatalmasak, hogy közönséges halandó sosem láthatja őket. Létük a bizonyíték arra, hogy Urria nem fordította el tekintetét az elfektől, miként azt sokan vallják. Azt is sokan beszélik azonban - igaz, csak Sirenaron kívül -, hogy a *rehynn*ek sem tévedhetetlenek. Mi mást bizonyítana a küldöttek léte, mint azt, hogy Urria nem fordul el azoktól sem, akiket ők eltaszítanak maguktól?

A *rehynn*ek minden élő elf közül a legnagyobb hatalommal bíró lények. Mind fegyvereiket, mind mágiájukat az emberekével összehasonlíthatatlanul ügyesebben forgatják. Kétség sem férhet hozzá, hogy birtokosai az ómágiának; segítségével a leghatalmasabb emberi varázslókat is pillanatok alatt elsöpörhetik. Olyan tudás ez, melynek sikerrel szembeszegülni csak némely ősfaj próbálkozhat.

Oylinn

Az *oylinn*ek a szent város, Oilan védelmét látják el. Szerepük némileg emlékeztet a *deinn*ekére, ám ők sosem hagyják el Sirenart, legfeljebb a *deinn*ek lakta területekre óvakodnak ki néhanapján, ha elöljáróik, az oilani mesterek (vagy maguk a Hatok) erre utasítást adnak.

Kétségkívül a legügyesebb elf harcosok; gyakorta maguk is óelfek. Nem léphet közéjük senki, aki fiatalabb ötszáz esztendőnél, s legalább két évszázadnyi fegyveres képzésről kell számot adnia azon mesterek előtt, akik maguk közé fogadják. A legnagyobb megtiszteltetés minden szülőnek, ha gyermekük Oilan védőihez csatlakozhat.

Mindannyian legalább 10. tapasztalati szintű harcosok, s legalább két fegyverrel kell 5. fokon bánniuk. A legkülönb fegyvereket és vérteket használják, amiket Sirenarban elf csak forgathat - ezek nem ritkán több nemzedékig visszamenően az *oilinn*eket szolgálták.

Szervezetük belső felépítéséről nem sokat tudni. Egyrészt mert néhol a legnagyobb titokban dolgoznak, másrészt, mivel ez a társulás kevés rokon vonást mutat az emberek hasonló egységeivel. Akárcsak a *deinn*ek, ők is bizonyos területeket kapnak, melyek háborítatlanságáért személyes felelősséggel tartoznak. Ezek nagy, gyakorta 5x5 mérföldes erdők, melyek minden apró részletét ismerik. A Hatok olyan hatalommal ruházzák fel őket a beavatási szertartások során, mely lehetővé teszi számukra, hogy a Sirenar belső vidékeit óvó mágikus álcákon átlássanak.

*Oilinn*ek kizárólag NJK-k lehetnek.

Siryao

A *siryaó*k különleges helyet foglalnak el Sirenar hatalmi szervezetében. Ők az egyetlenek, akik büntetlenül visszatérhetnek a Szövetség területére, még akkor is, ha véletlenül emberekkel, vagy más, a külvilágban élő, kártékony lénnyel találkoztak. Ennek két oka van.

Az első, hogy rajtuk a *rehynn*ek, s általuk Urria áldása van, mely megtisztítja őket, ha bárhol bemocskolódnának. A másik ok, hogy ők Sirenar szent orgyilkosai, azok a titokzatos szertartásokon és ünnepeken felavatott kevesek, akik az óelfek háborúinak láthatatlan fegyverei, messzire nyúló karok, akik az elfek államának határán kívül is elérhetik a hosszúéletűek ellenségeit.

A *siryaó*k még saját népükön belül is titokban élnek, senki nem tud róluk semmi bizonyosat. Csupán a Hatok vannak tisztában kilétükkel, s néhány beavatott óelf, a luminatarok, egyes megtartók és mesterek.

Nem akad sajátság, ami alapján egyértelműen bizonyítható lenne valakiről, hogy a szent gyilkosok közé tartozik. Nem tudni, hogy azokon kívül, akik egy-egy küldetésben közösen dolgoztak, vajon ismerik-e egymást. Nincsenek jellegzetes fegyvereik, szokásaik, melyek lelephezhetnék őket.



Nem használnak olyan jelzéseket, melyek árulóik lehetnének.

Ynev bármely fejvadászával felveszik a versenyt, ha szívósságról, kitartásról, agyafúrtságról vagy fegyveres harcról van szó. Noha nem használnak, mégis ismernek minden piszkos trükköt és cselt, csakúgy a legtöbb mérget, melyek használatától szintúgy tartózkodnak.

Sirenari tekercsekben igen ritkán kerülnek említésre, jobban őrzik titkukat, mint egynémely, csak a beavatottak számára hozzáférhető rituáléét. A Szövetségen belül csak a legritkább esetekben alkalmazzák őket, sokkal gyakrabban bukkannak fel a külvilágban olyan feladatokkal, melyek végrehajtására csak ők képesek.

*Siryaó*vá azok válhatnak, akik megfelelő módon képesek forgatni fegyvereiket, gyorsan vág az eszük, s a legnehezebb helyzetben is feltalálják magukat. Ha kell, tökéletesen álcázzák magukat, s számos olyan nyelvet is folyékonyan beszélnek, melyeket rajtuk kívül közel-távol nem ismer senki. Egyetlen *siryao* sem lehet 10-nél alacsonyabb szintű, oktatásukat kizárólag magányos mesterek végzik a legnagyobb titokban, olyan helyeken, melyekről még az elfek nagy többségének sincs tudomása. Ők viszik tanítványaikat a Hatok elé, akik döntenek további sorsukról. Kitaszított *siryaót* nem ismer az elfek hagyománya, ahogyan arra sem volt példa, hogy alkalmatlan jelöltet vezessenek a *rehynn*ek színe elé. A legnagyobb szégyent jelentené ez mind a jelölt, mind mestere számára, s vélhetőleg mindketten *hyssas*t hajtanának végre, ha bekövetkeznék.

A *siryaó*k kizárólag NJK-k lehetnek.

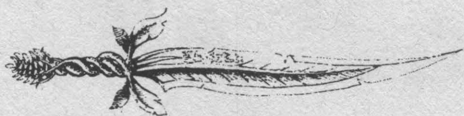
Elf fegyverek

Az elfek legalább olyan büszkék fegyvereikre és vértjeikre, mint egész történelmükre, s e kettő végsőfokon több szállal kötődik egymáshoz, mint az az emberi kultúrákban lehetséges. Rendkívül ritkán esik meg, hogy egy más fajú az engedélyükkel valamely fegyverüket használhatja. Ezek gyakorta nem is olyan hatékonyak mások kezében, s ellenséges érzéseket váltanak ki forgatóik iránt az elfek körében.

Levéltőr

Különösen kecses, nyújtott vagy csavart pengéjű tőr, mely gyakorta valóban levélre emlékeztet. Kovácsmesterenként, tradícióként, területenként változó formája a hozzáértők számára sokat árul el készítőjéről és használójáról.

Tám: 2, Sebzés: 1k6+1, TÉ: 9, VÉ: 2, KÉ: 9



Khossas

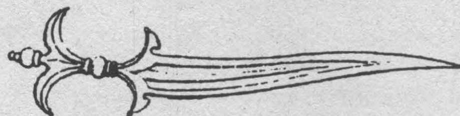
Jobbára Sirenarban, illetve a határos területeken elterjedt rövidebb kard, mely alakját tekintve a levéltőrökhöz hasonlítható, bár keresztvasa általában nagyobb azokénál.

Tám: 1, Sebzés: 1k6+2, TÉ: 10, VÉ: 14, KÉ: 8

Hiequar

A kráni elfek által kedvelt furcsa ívű, fokélre fent kard. Pengéjéről, markolatáról általában megállapítható, melyik mester műhelyéből került ki.

Tám: 1, Sebzés: 1k6+4, TÉ: 14, VÉ: 12, KÉ: 6



Elf íj

A fentebb ismertetettek mellett álljanak most itt az elf íjak különböző harcértékei, attól függően, hogy az íj tulajdonosa, egy másik elf, vagy egy más fajú próbálja meg használni őket:

Tám: 2, Sebzés: 2k6+2, CÉ: 13, KÉ: 9, Táv: 140 m
Tám: 2, Sebzés: 2k6, CÉ: 10, KÉ: 6, Táv: 120 m
Tám: 2, Sebzés: 1k6+2, CÉ: 4, KÉ: 3. Táv: 100 m

Elf páncél

Az elfek kovácsai legalább annyiféle vértet, páncélt készítenek, amennyi fegyvert. Ezeket csakis elfek használhatják különleges alakjuk, méretük miatt. Ha valaki mégis átalakíttatja és megpróbálja használni őket, az alábbi adatok nem érvényesülnek.

Sodronying:
MGT: 0, SFÉ: 3, súly: 10

Mellvért:
MGT: -2, SFÉ: 5, súly: 6

Lovagi vért
(minden esetben mágikus, csak Kránban fordul elő):
MGT: -4, SFÉ: 7, súly: 10

Egyéb specialitások

Vízszipoly

(Pszi diszciplina; kizárólag Tyssa L'imenel küldötteinek)

Ψp.: 3
Erősség: 3
ME.: mentális
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: -

A küldött 3 Pszi-pontért maga körül 10 lépésnyi körzetben lesz képes a nedvesség begyűjtésére. Mindazok, akik elvétik mentális Mágiaellenállásukat a 3E-jű hatás ellen, 1k6 Fp-t veszítenek az adott terület határain belül. Újabb Pszi-pontok felhasználásával a terület nagysága, a hatás erőssége változtatható. 30 pontból például egy 100 lépésnyi sugarú terület 3E-s kiszipolyozása, vagy egy 10 lépés sugarú körben lévők 30E-jű kiszárítása válik lehetővé.. Ez utóbbi az erősítésből fakadóan 10k6 Fp veszteséget okoz az ellenszegülni képteleneknek.

Amennyiben a területet és az erősséget is növelni akarják, az csak újabb Pszi-pontok felhasználásával válik lehetővé. 90 pont kell például ahhoz, hogy egy 100 lépésnyi körzeten belül 9E erősséggel alkalmazhassák - a veszteség ez esetben 3k6Fp - vagy hogy 30 lépésen belül 81 E-vel szárítsák ki környezetüket, 27k6 Fp veszteséget okozva.

Ilyen nagy hatalmú homoki elf azonban rendkívül ritka - a Hetedkorban élők közül talán ha kettő képes ilyen erő alkalmazására.

Homokúr

Termet: Ó
Sebesség: 85 (SZ)
Támadó Érték: 120
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 35
Sebzés: 6k10
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: -
Max. Tp.: 20 000

Homokurakat leggyakrabban a Vér Nélkül Való homoki elf küldöttei idéznek e világra. A Föld Őselemi Síkjának lakói, s akárcsak a Földurak, ők is engesztelhetetlen gyűlölettel viseltetnek a Levegő Síkjának teremtményei iránt. Ha homoki elf idéz meg egy Homokurat, akkor az nem a levegőben fog megjelenni, hanem éppen ellenkezőleg, a föld alól fog a felszínre emelkedni. Az érkezés helyét nem lehet meghatározni, viszont ahol kitör, ott elsöpör maga körül mindent.

Nem olyan erősek, mint a Földurak, de méretükben megegyeznek. Amíg kötelezettségük az anyagi síkra köti őket, mindenben engedelmeskednek megidézőjüknek, ám utána nem hajlandóak őt tovább szolgálni, s újabb hívásukra is csak egy nap múltán válaszolnak.

Fegyverként hatalmas homokkő pörölyt forgatnak, mely míg a kezükben tartják, soha nem málik porrá. Egyéb értékeik megegyeznek a Bestiáriumban található elementálurakkal.



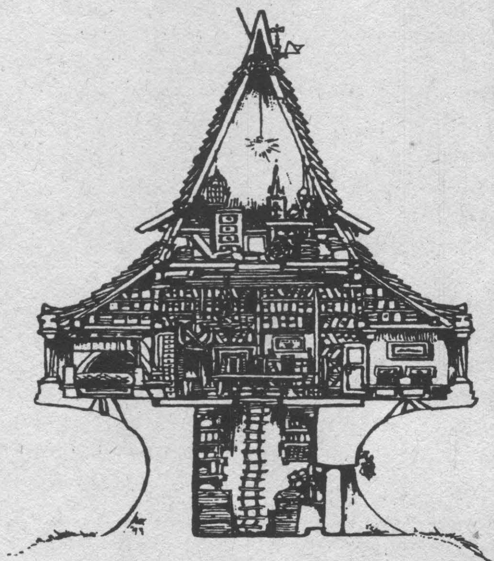
Az elfek mágiája

Az elf megtartók különleges képessége, hogy alkalmasak mana-pontok kinyerésére a természetből, s annak felhasználására is. Minden megtartó 10 Mp-tal rendelkezik az első szinten, s ehhez szintenként újabb k6+2 járul. A megtartók mágiáját két csoportra oszthatjuk. Az elsőbe az ún. *általános* varázslatok tartoznak, melyek végrehajtására mindegyikük képes, ha a megfelelő mana-pontmennyiség a rendelkezésére áll, míg a második csoport az ún. *egyedi* varázslatokból áll, amelyek kizárólag az adott kalahora megtartóját illetik.

Fentebb már említettük, milyen megkötések szükségesek ahhoz, hogy egy megtartó varázslata sikerrel járjon, álljon itt néhány szó arról, hogy külsőségeiben milyen követelményei vannak az elf mágiának. (Nem összetévesztendő az ómágiával!!)

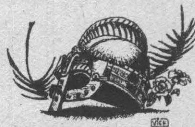
A megtartók mindig fennhangon hozzák létre varázslataikat, egy-egy bonyolult mozdulatsor kíséretében. Amennyiben nincs mód arra, hogy hangosan kántálva keltsék életre a varázst, s csupán rituális mozdulataikra hagyatkozhatnak, úgy a varázslás ideje a háromszorosára nő.

Ugyanez a helyzet, ha csupán a hangjukat használhatják. Amennyiben a megtartó valamilyen sérüléséből fakadóan akadályoztatva van a pontos mozdulatsor végrehajtásában, úgy megnő annak az esélye, hogy a varázslat hatása nem, vagy helytelenül jön létre. Pontos arányszámok megadására a különféle akadályoztatások sokfélesége miatt nincs mód, ilyen esetekben mindig a KM döntése az irányadó. Fontos megjegyezni azonban, hogy amennyiben az ideje megengedi, a megtartó a biztos hatás érdekében inkább vállalja a hosszabb varázslási időt, semmint, hogy a létrehozott mágia rosszul süljön el.



Általános varázslatok

Ebbe a csoportba tartoznak azok a varázslatok, melyek a papok Természet-szféráját képezik. Az elfek sokkal közelebb lévén a természethez, ezt a mágiaformát lényegesen könnyebben kezelik, végrehajtásukra kevesebb mana-pontot kell fordítsanak, s gyakorta a varázslat időtartama is más lesz, mint a más fajú papok által létrehozott hasonló varázslatnál. A megtartóknak nincs szükségük Szent Szimbólumra, ezért amíg más papok a varázslataik létrehozásához azt használják, a megtartóknak csupán kezükkel kell megérinteniük a varázslat megkívánta helyeket, hogy a mágiájuk sikerrel járjon. Ahol más leírásokban az szerepel, hogy a Szent Szimbólumot kézben kell tartani, ott természetszerűleg nem kell külön módosításokat végrehajtani. Azokat a varázslatokat, melyeket nem tüntettünk fel módosított értékeikkel, az elfek megtartói nem tudják, vagy nem is akarják életre kelteni.



Áldás

Szféra: Természet
Mana-pont: 2
Erősség: 5
A varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint vagy 1 hónap/szint
Hatótáv: Érintés
Mágiaellenállás: Asztrál

Az egyik legalapvetőbb mágia. Alkalmazásakor a megtartó kalahorája jóindulatát, segítségét kéri és kapja. Mindazok, akikre a megtartó kiterjeszti az áldás hatását - hacsak jellemük nem gyökeresen ellentétes - megerősödnek eltökéltségükben, a varázslat időtartama alatt optimisták, jókedvűek és bátrak lesznek. Ez idő alatt minden Harci Értékükhöz +5 járul, akárcsak az asztrális és mentális mágiaellenállásukhoz, míg a rájuk irányított Átok ellen +50-nel dobnak ME-t. A varázslat nem evilági vagy élőholt teremtményekre nem fejti ki hatását.

Az Áldás segítségével felszentelt víz, étel tiszta és fogyasztható lesz - amennyiben mérgezett volt, úgy látványosan megposhad, undorítóvá válik. Azok a tárgyak, melyeket a megtartó megáldott, 1 hónap/szint időtartam alatt nem porosodnak, nem fog rajtuk a rozsda és színüket sem vesztik.



A megáldott tárgyból a fent említett időtartam alatt sugárzó mágia - azonos varázslaterősség mellett - semlegesíti az Átok hatását, ám ezzel szertefoszlik, s a tárgy úgy minősül a továbbiakban, mint bármely közönséges, mágiától mentes dolog.

Csend teremtés

Szféra: Természet
Mana-pont: 5
Erősség: 5
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 5 m sugarú kör
Hatótáv: 3 lépésnyi sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat végrehajtásakor a hatótávolságon belül eső területen eluralkodik a teljes csend. Semmilyen zaj, beszéd, hang nem hallható - beszélgetni lehetetlen, a varázslatok hangkomponense elvész. A varázslattal megcélozható a talaj, a levegő egy darabja, de rá lehet mondani élőlényre vagy tárgyra is. Az így elnémított ember vagy tárgy mozgásakor a Csend is a varázslat alanyával halad, tehát az semmiféle zajt nem üthet, hangot nem hallathat.

A Csend teremtéséhez a megtartónak meg kell érintenie azt a középpontot, melyből a varázslat kisugárzik. Ha ez élőlény, s ellenáll, úgy a megtartónak sikeres Támadó Dobást kell tennie. A Csend annyi körig marad meg, ahányadik szintű a megtartó, ám a felhasznált MP-ok megtöbbszörözésével az időtartam megnyújtható. (Tehát 16 MP-ért 2 kör/szint nyerhető, 24 MP-ért 3 kör/szint, stb.) A hatótávolság több energia ráàldozásával sem növelhető.

Élelem teremtés

Szféra: Élet, Természet
Mana-pont: 5
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 1 m sugarú kör/szint
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: -

A megtartó képes Tapasztalati Szintenként 1 m átmérőjű kört friss élelemmel és itallal (nem zsúfolásig) megtölteni. Ez öt felnőtt ember méretű vagy két lóméretű lény számára elengendő, egy étkezésre. Az étel a környező természeti anyagokból formálódik, míg az ital a légkörből kicsapódó párából alakul át. Különleges étel vagy ital a varázslat segítségével nem teremthető. Ha a megtartó olyan helyen próbálja a mágiát végrehajtani, melynek jelleme valami okból erősen meghatározó és ellentétes vallásának jellemével - pl.: más kalahora vagy isten temploma, szentélye, felszentelt terület, vagy idegen Külső Sík -, a varázslat 50 %-ban csődöt mond.

A megteremtett étel és ital minden egyéb tekintetben megegyezik a közönséges úton előállított élelmiszerekkel.

Gyógyítás

Szféra: Természet
Mana-pont: Speciális
Erősség: 10
A varázslás ideje: Speciális
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: -

A megtartó képes mind Életerő-pontokat, mind Fájdalomtűrés-pontokat visszaadni, és meggyógyítani bármely betegséget, vagy testi fogyatékosságot. A mágia alkalmazásakor a megtartó szent igéket mormol, ám ez csak akkor lehet sikeres, ha előtte megáldotta (lásd. Áldás) a beteget vagy sebesültet. Az Áldás időtartama legalább olyan hosszú kell legyen, mint amennyi időre a gyógyításhoz szükség van.

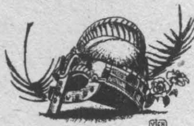
A szükséges Mana-pont és idő mennyiségéről az alábbi táblázat tudósít:

1 Fp	1 MP	1 szegmens
1 Ép	2 MP	5 szegmens
BETEGSÉGEK		
Enyhe lefolyású	2 MP	1 kör
Kevéssé súlyos	6 MP	2 kör
Súlyos	10 MP	4 kör
Nagyon súlyos	15 MP	6 kör
Kritikus	25 MP	8 kör
Válságos	35 MP	12 kör
Halállal fenyegető	45 MP	18 kör
Halálos	60 MP	24 kör
Biztosan halálos	70 MP	32 kör
EGYÉB KÁROSODÁSOK		
Bármely mérgezés	35 MP	14 kör
Valamely végtag bénultsága (végtagonként)	60 MP	24 kör
Süketség	40 MP	15 kör
Némaság	45 MP	17 kör
Vakság	50 MP	20 kör

A megtartónak kezével meg kell érintenie a sebesültet (beteget). Ha a sebesült (beteg) jelleme ellentétes a megtartó vallásának jellemével - és az áldás nem jöhetett létre - körönként

75 % az esély, hogy a gyógyítás csődöt mond, és a varázslat egyáltalán nem jön létre. A felhasznált Mana-pont elvész.

Ha a mágia sikeresen kifejtette hatását, a sebek heg nélkül beforrnak, és a betegségek is maradandó nyom nélkül - a varázslat végrehajtása után azonnal - gyógyulnak. Sikertelen varázslat esetén, a sebesült (beteg) állapota ugyanúgy tovább romlik - vagy stagnál -, mintha nem is kísérleteztek volna meggyógyításával.



Kárhozat

Szféra: Lélek, Természet
Mana-pont: 65
Erősség: 8
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A mágia végrehajtásával a megtartó felvillantja ellenfele előtt a halála után rá váró kárhozat kínjait. Az így megélt gyötrelem pontos mása a jövőbeli (halál után bekövetkező) bűnhődésnek, így ha a Kárhozatot olyan valaki ellen használják, aki szent életet él, avagy a vallása nem bünteti az életében elkövetett bűnöket, akkor a mágia semmilyen eredménnyel nem jár. A Kárhozat alanya az időtartam alatt tisztában lesz azzal, hogy ez a valóban rá váró kínok kóstolója, s így nem vonhatja ki magát a hatás alól. A varázslat hatása alatt az áldozat semmiféle tudatos cselekedetre nem képes, beszélni is csak szaggatottan és alig érthetően tud. A varázslat maradandó fizikai nyomairól az alábbi táblázat tudósít.

K10	Eredmény
1-3	Őszes csíkok a hajban
4-5	Az arc megráncosodik
6-7	A teljes haj megőszül
8-9	A kéz maradandóan remeg
10	Az összes fenti tünet és állandó dadogás

A KM az áldozat ismeretében befolyásolhatja az eredményt. Ha valamely tünet már megvan egy régebbi Kárhozat-varázs hatására, újbóli dobással döntendő el az eredmény. A nyomokat a Mágia szétoszlatása nem szünteti meg, csupán egy olyan Gyógyítás, amelyhez legalább 60 MP-t felhasználtak és 24 körig tartott.

A megtartónak meg kell érintenie a varázslat alanyát ahhoz, hogy a Kárhozat létrejöjjön - ha az áldozat ellenkezik, a megtartónak sikeres Támadó Dobást kell tennie. A varázslat nem evilági vagy élőholt lényeken nem fejti ki hatását. A MP-k megtöbbszörözésével semmilyen változtatás nem érhető el.

Láthatatlanság evilági lények előtt

Szféra: Természet
Mana-pont: 8
Erősség: 7
A varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: 2 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A megtartó képes láthatatlanná válni bármilyen - az Elsődleges Anyagi Síkról származó - teremtmény előtt. Az így nyert láthatatlanság nem észlelhető sem infralátás, sem ultralátás segítségével, s csupán egy magasabb erősítésű Élet érzékelése vagy Láthatatlanság érzékelése leplezi le. A megtartó látható marad minden más síkról származó, vagy élőholt lény előtt.

A megtartónak meg kell érintenie azt, akit láthatatlanná kíván tenni, s a megfelelő rituális szövegek elmondása után a mágia létrejön.

A Láthatatlanság erősségét a végtelenségig lehet növelni - csupán a megtartó Mana-pontjai szabnak korlátot. Minden további két MP felhasználásával egyel nő az erősség. Azaz 11 MP-ért 6 erősségű, 12 MP-ért 7 erősségű Láthatatlanságot nyerünk. Arra is lehetőség nyílik, hogy a varázslat időtartamát hosszabbítsuk meg: a rááldozott Mana-pontok megduplázásával kétszeresére nő a mágia időtartama is (pl.: 20 MP esetén egy második Tapasztalati szintű megtartó 8 körig lesz láthatatlan, míg egy harmadik TSZ megtartó 12 körig.)

Óvó fegyver

Szféra: Természet
Mana-pont: 10
Erősség: 10
A varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslat végrehajtásakor egy olyan fegyver jelenik meg a megtartó, vagy az általa kiválasztott és megérintett személy kezében, amit az használni, forgatni tud. Ennek TÉ-je, KÉ-je a közönséges érték (lásd Fegyvertáblázat), míg



VÉ-je 45. Dobóeszköz nem lehet. A fegyver kékes színben fog tündökölni - kinézetre egyszerű, dísztelen. Csak a Harcrendszerben leírt Védekező harc folytatható vele, a Sebzése minden esetben nulla. Ha támadásra kívánják használni, azonnal szertefoszlik. A fegyver másik kézben csak pajzsot tűr meg, s ha azzal támad alkalmazója, ugyanúgy eltűnik, mintha őt használták volna támadásra. A forgatójának mindkét típusú ME-re +10-et ad, míg a Méregellenállást +5-el növeli. A fegyvert nem lehet eltörni, nem üthető ki a kézből, csupán egy magasabb erősségű Mágia szétoszlatás képes megszüntetni.

Az MP-k megkétszerezésével az időtartam és az erősség is megduplázódik, míg megtriplázásával ezek az értékek megháromszorozódnak, stb.

Szertartás

Szféra: Természet
Mana-pont: 2
Erősség: 500
A varázslás ideje: Speciális
Hatótáv: Speciális
Időtartam: Végleges
Mágiaellenállás: -

Az elfek szertartásai sok mindenben különböznek az emberlakta világok hasonló eseményeitől, ám szerepük nem kevésbé fontos. Lássunk néhány példát, mikor is látja hasznát egy megtartó ennek a varázslatnak:

1. Oltár, szentély felavatása: Új oltár, szentély elkészítése után, általéban a megtartók telítik mágikus hatalmuk erejével, hogy valóban hasznosan szolgálhassa népüket. A felépített helyet a megtartónak körbe kell járnia, s fennhangon idéznie a szertartás szövegét. Az oltár vagy szentély ezek után már alkalmas fohászkodásra, áldozat bemutatására, s otthont, támogatást nyújt az azonos vallású hívőknek.

2. Névadás: Ezen szertartás alatt adatik az újszülöttnek a név, melyet élete során viselnie kell, s bizonyos helyeken a megtartókra vár a feladat, hogy a lélek felett hatalommal bíró Valódi nevet is ő adja a fiatalnak.

3. Áldozat: A kalahorától függő áldozati formula és rituális szöveg, melyet az Áldozat bemutatása közben mormolnak.

4. Áldás - étel, ital: A megtartó megszenteli az elé tett ételt és italt. Hosszú szertartások alatt illetve több napos mágia használatakor kizárólag efféle étket fogyaszthat, ilyen itallal olthatja szomját. Az eljárás nem fedi fel, hogy az étel vagy ital mérgezett-e.

5. Áldás - föld, termés: Leginkább földművesek megsegítésére használatos eljárás. Segítségével a következő év termése, az erdő, mező épsége biztosíttatik, s nem kell nagyobb természeti katasztrófától sem tartani a megszentelt területen. Legalábbis olyantól nem, amit az adott kalahora idézne elő.

6. Áldás - termékenység: Az ifjú házasokat áldják meg ily módon, s ha kéri bármely férfi vagy nő folyamodhat a megtartó segítségéhez ily módon. Általában tavasszal végzik.

7. Összeesketés - A szertartással házasság köttetik.

A szertartások lefolyása kalahoránként nagyon eltérő lehet, így ezek ismertetésére itt nem térünk ki. A megtartók a legtöbb fenti szertartáshoz különleges, felszentelt füstölőket, növényeket, áldott italokat és egyéb kultikus segédeszközöket használnak.

Vízfakasztás

Szféra: Természet
Mana-pont: 5
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: Lásd a leírást
Időtartam: Folyamatos
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a megtartó képes tapasztalati szintenként 3 liter vizet fakasztani valamely természeti tárgyból; avagy felszínre hívható a talajban lévő víz is. A mágia végrehajtásához a megtartónak meg kell érintenie a kiválasztott helyet, s onnan egy kör múltán víz csordul elő. A víz tiszta és iható. Miután előhívatott, a víz nem tekintendő mágikus anyagnak, így a Mágia szétoszlatása sem semmisíti meg. A megtartó csak olyan helyen képes vizet fakasztani, amely nem valamely más vallás felszentelt területe, s csak olyan tárgyból (pl.: szikla vagy fatörzs), melyet nem itat át semmiféle mágia. Ha az előcsorgó vizet nem fogják fel edénybe, akárcsak a közönséges víz: szétfolyik. Vizet fakasztani élőlényből nem lehet.

A felhasznált Mana-pontok sokszorozásával nem növelhető a víz mennyisége.

Égi szekér

Szféra: Természet
Mana-pont: 55
Erősség: -
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 15 perc szintenként
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslat megidéz egy energiákból szövődött kocsit, melyet két Légelementál von. A kocsin maximum hat személy utazhat, s akit a megtartó nem enged fel a kocsira, az

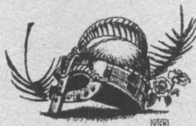


egyszerüen átesik rajta. A szekér jogosult utasai ezzel szemben teljes biztonságban érezhetik magukat, az energiaszövedék biztosan tartja őket a levegőben. A kocsi messziről alig látható, s közelről is inkább csak a levegő furcsa vibrálásához hasonlítható. A két szekérvonó elementál is teljesen átlátszó, de megérinteni lehetséges őket. A szekér szárazföldön 20 mérföldet tehet meg óránként, de repülni is képes, ekkor sebessége 40 mérföld óránként. Ha a két légelementált elpusztítják, a kocsi lassan ereszkedni kezd, s 5+k6 kör múlva földet ér. A szekér szintenként 15 percig marad fenn, utána az összetartó energiák eloszlanak.

Köd felidézése

Szféra: Természet
Mana-pont: 3
Erősség: -
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 10 kör
Hatótáv: 12 lépésnyi sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A megtartó ezen varázslata ködöt idéz a kijelölt terület fölé. A kis kiterjedésű, de annál sűrűbb ködfelhő 10 körig stabil marad, s utána is fennmaradhat, ha a szél szét nem oszlatja. A tizedik kör után a köd már csak a légmozgás játéka, nem feltétlen marad a kijelölt területen, hanem tovább sodródhat vagy eloszolhat. A ködben lehetetlen íjat vagy dobófegyvert használni, s a ködben állók TÉ-je 15-tel csökken.



Szent tűz

Szféra: Természet
Mana-pont: 20
Erősség: 6
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: -
Hatótáv: 18 lépés
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a megtartó tűzbe boríthatja ellenfelét. A hatótáv 18 lépés, a megtartónak ezen távolságon belül rá kell mutatnia az áldozatra, s ki kell mondania a varázslat megidézésének szavait. Ennek hatására, mintha maga az ég dühödött volna meg az áldozatra, a fellegek közül lesújt egy lángoszlop, s tűzbe borítja. A tűz az első körben elemi tűz, s 6k6 Sp-t sebez. Ez k6-onként növelhető, 8 Mana-pont segítségével. A második és további körökben csak a meggyújtott anyagok természetes tüze sebzi az áldozatot, míg az el nem oltja ruháit és felszerelését. Minden gyúlékony anyag automatikusan lángra kap a varázslat hatására, s eloltásuk 1k6 körbe kerül. Ezalatt az áldozat csak az oltással foglalkozhat.

Természeti lények megidézése

Szféra: Természet
Mana-pont: 17
Erősség: 15
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 2 perc szintenként
Hatótáv: 20 km sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

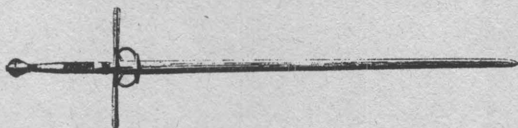
Ezen varázslattal a megtartó bármiféle, mágikus képességekkel nem rendelkező szörnyet megidézhet. Hogy mely szörny jelenik meg a hívásra, az a hely adottságaitól függ, a szörnynek ugyanis 15 mérföldes körzeten belül kell tartózkodnia. Ha ezen a területen nincs szörnyeteg, akkor vadállatok jelennek meg a megidézés hatására. A lények három kör után bukkannak fel, s barátsággal viseltetnek a megtartó iránt. Ha képesek közösen kommunikálni, a megtartó parancsokat is adhat nekik, amiket a józan ész határain belül a lények teljesítenek. Ha nem találnak közös nyelvet, a szörnyek megvédik a megtartót harc esetén, de mást nem tehetnek érte. A varázslat ellen a szörnyek Asztrál ME-re jogosultak, s ha ez sikeres, nem jelennek meg a megtartó hívó szavára. A varázslat erősítése 5 Mana-ponttal történhet, s egyszerre 1k10+3 lény hallja a megtartó hívását, akiknek ME-jét egyenként kell meghatározni. Így előfordulhat például, hogy a megtartó 8 lényt hívott, de ebből 3 sikeresen ellenállt a varázslatnak, s csak 5 jelent meg.

Villámcsapás

Szféra: Természet
Mana-pont: 13
Erősség: 2
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: -
Hatótáv: 25 lépés
Mágiaellenállás: -

A varázslat alkalmazásával villám sújt le a megtartó által kijelölt helyre. Ellentétben más mágiahasználók villámaival, ez nem az ujj hegyéből, hanem az áldozat feje felet-

ti magasságból csap le, így fedezékbe vonulni, pajzsot a megtartó felé tartani teljesen felesleges. A kiszemelt célpontot látnia kell a megtartónak, s felé kell mutatnia a varázslat alkalmazásakor. A villám sebzése 2k6 Sp, 6 Mana-pontos erősítés ezt k6-tal növeli meg. A villám minden esetben a fejet találja el, s ha azon fém sisak van, a sebzés 3 Sp-vel nő, ha bőr, 2-vel csökken.



Elemi lények szólítása

Szféra: Természet
Mana-pont: 30
Erősség: -
A varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 2 kör szintenként
Hatótáv: 5 lépés
Mágiaellenállás: -

Ez az idéző mágia kisebb erősségű elementál hívását teszi lehetővé. A varázslat kaput nyit a Belső síkok egyikére, s egy, a megtartó által kiválasztott elemi lény megjelenik a megtartó által megjelölt helyen, az Elsődleges Anyagi Síkon. A lény engedelmeskedik a megtartó parancsainak, de önálló gondolkodásra nem képes, s bonyolult utasításokat követni is képtelen. Szintenként 2 körig marad az Elsődleges Anyagi Síkon, majd nyomtalanul eltűnik, visszatér saját síkjára. Tulajdonságai a Bestiáriumban olvashatóak.

Engedelmesség - állatok

Szféra: Természet
Mana-pont: 7
Erősség: -
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 12 kör
Hatótáv: 50 lépésnyi sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a megtartó rá tudja kényszeríteni akaratát az állatokra, nevezetesen szintenként egy állatra, mely 50 lépés sugarú körön belül tartózkodik a varázslás pillanatában. Mentálisan képes utasítani őket, ehhez szavakat nem kell használnia, mindössza arra koncenrálnia, mit cselekedjék az adott állat. Egy körben maximum 10 állatnak képes utasítást adni, a többi addig mozdulatlanul áll, vagy ha megtámadják, védekezik. Egy parancs teljesítése nem tart szükségszerűen csak egyetlen körig, az őrzés vagy támadás például mind a 12 kört kitöltheti. Az állatok rendelkeznek már asztrál testtel, s mentális csírával is, de ezek ereje annyival kisebb, mint a megtartó és általában az ember asztrális és mentális kisugárzása, hogy Mágiaellenállásnak helye nincs. Ez a varázslat csak az állatokra alkalmazható, a fejlett tudattal vagy mágikus képességekkel rendelkező szörnyekre nem.

Engedelmesség - növények

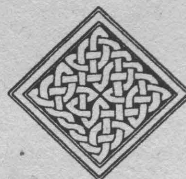
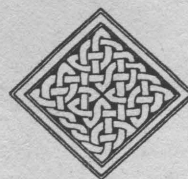
Szféra: Természet
Mana-pont: 3
Erősség: -
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 12 kör
Hatótáv: 50 lépésnyi sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat szinte mindenben megegyezik az Engedelmesség - állatok nevűvel. Kisebb a Mana-pont igénye, mert a növények még igazi asztráltesttel sem rendelkeznek. A varázslattal növények reakciói befolyásolhatók, így egyes veszélyes, de tudattal nem rendelkező növények ártalmatlanná tehetők. A pöfetegek pl. nem robbannak szét ezernyi spórát lövellve, az indákat használó ragadozó növények mozdulatlanok maradnak, stb. A varázslattal a növényeknek parancsolni nem lehet, csak mozgásukat korlátozni illetve befolyásolni - mivel sem asztrál, sem mentál testtel nem rendelkeznek, így nincs tudat, mely a parancsot végrehajtaná.

Érzékelés - Mágia

Szféra: Természet
Mana-pont: 1
Erősség: -
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör szintenként
Hatótáv: 20 lépés
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a megtartó bármely mágikus energiát érzékelhet. Ez sugározhat tárgyakból, jelekből, rúnákból is. A varázslat a mágia természetét és erősségét nem mutatja meg, csak jelenlétét érzékeli.

Vadak szólítása

Szféra: Természet
Mana-pont: 12
Erősség: -
A varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: 2 km sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására k10 emlős érkezik a megtartóhoz. Lehetnek különbözőek is, de a fajukat az elf határozza meg a környék vadjainak ismeretében. Amennyiben nem tartózkodik egyetlen példány sem a megtartó által szólított lényekből a közelében, azt azonnal érzékeli, s újabb 6 Mp-ért változtathat a parancson, ám csakis egyetlen egyszer. Ha újfent sikertelennek bizonyult a hívás, újra kell kísérleteznie a varázslattal.

Vihar

Szféra: Természet
Mana-pont: 23
Erősség: -
A varázslás ideje: 15 perc
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 1 km
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására felhők gyülekeznek a megtartó által megjelölt helyen, s a varázslás idejének végén tomboló széllel, hatalmas esőcseppekkel vihar tör ki. A vihar gátolja az utazást, menedékbe kényszerítve a szabad ég alatt tartozkódókat. Villámait a megtartó nem irányíthatja, ám bizonyos mértékig befolyásolhatja. Erre százalékot kell dobni, s minél nagyobb ennek értéke, annál pontosabb a villámok becsapódása. Ha az érték 85 és 95 között van, a találat a megjelölt helytől 2+k6 lépésre csapódik be, ha a dobott szám 96 vagy annál nagyobb, a villám a megtartó által kiválasztott helyet vagy személyt éri. Sebzése 5k6 Sp. Az időtartam leteltével az idő kitisztul, a vihar nyomtalanul eloszlik.

Földrengés

Szféra: Természet
Mana-pont: 70
Erősség: 3
A varázslás ideje: 15 kör
Időtartam: 5 perc
Hatótáv: 5 km
Mágiaellenállás: -

Ez a hatalmas erejű varázslat vad földrengést idézhet, s ezzel falvakat, kisebb városokat, városrészeket dönthet romba. A megtartó kijelölheti a rengések epicentrumát, egy tőle maximum 5 mérföldre levő pontot. A rengések 3-4 mérföldre terjednek középpontjuktól, s legerősebben az epicentrumban lesznek érezhetők. A varázslat alaperősítése hármas, ez azt jelenti, hogy az epicentrumban a rengések sebzése 3k10 Sp lesz. Kifelé körkörösen csökken, méghozzá 300 lépésenként. A sebzés a második háromszáz lépésen 3k10/2, a harmadikon 3k10/3 stb. lesz. A sebzés minden ott élőt érint, a házak és fák sem állhatnak ellen a földrengés erejének. A fából tákolt épületek összedőlnek, az agyagból emeltek megrongálódnak; a kőből épültekben csak a berendezés károsodik. A varázslat erősítésével a sebzés egységenként 1k10-zel növelhető, s az épületeken keletkező károk is súlyosabbak lesznek. Az erősítés egyenként 20 Mana-pontba kerül.

Időjárás ellenőrzés

Szféra: Természet
Mana-pont: 45 ill. 80
Erősség: -
A varázslás ideje: 10 kör
Időtartam: változó
Hatótáv: 3 km
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatalmat ad a megtartónak az időjárás felett. Kétféleképpen alkalmazható. Az első alkalmazási mód olyan időjárási viszonyok létrehozását teszi lehetővé, mely az adott éghajlati és földrajzi körülmények között, adott időpontban valószínűnek nevezhető. Így például egy őszi reggelt napossá vagy szelessé, esetleg esőssé vagy viharossá tehet a megtartó. Ezek mind elképzelhető lehetőségek, a megtartó ezekből válogathat. A módszer 45 Mana-pontot igényel, időtartama 1 óra. Az egy óra eltelte után az idő változni kezd, lassan, természetes úton. Az adott körülményeknek megfelelő idő fog kialakulni, meglehet, éppen a megtartó által létrehozott stabilizálódik. A második, erősebb változást, tehát több energiát követelő módszer 80 Mana-pontot igényel. Ezzel az időjárás a szélsőségekig megváltoztatható: a sivatagban hó eshet, Beriquel partvidékén hőhullám söpörhet végig. Előidézhetők egyedi időjárási jelenségek is, melyek lehetnek pusztítóak, mint a tornádó vagy a hurrikán, esetleg meghökkentőek, mint sivatagban a szivárvány vagy a sarki fény. A hatóidő ilyenkor 3 perc szintenként, a varázslat megszűntével az időjárás azonnal visszaáll abba az állapotba, amiből a megtartó kimozdította. A hatótávolság mindkét esetben egy két mérföld sugarú kör, melynek középpontja a megtartótól maximum három mérföldre lehet.

Őselemek felidézése

Szféra: Természet
Mana-pont: 75
Erősség: -
A varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 1 perc szintenként
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslat hasonlít az Elemi lények szólításához, de az ott leírtaknál sokkal erősebb lényeket, valódi elementálokat idéz meg. Ezek leírása is a Bestiárium részben olvasható. A varázslat kaput nyit egy, a megtartó által kiválasztott Belső elemi síkra, ahonnan az elementál előlép. Az elementál engedelmeskedik a megtartó egyszerű parancsainak, a varázslat időtartamának lejártával pedig nyomtalanul eltűnik.

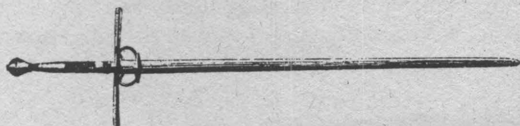
Síkkapu

Szféra: Természet
Mana-pont: 85
Erősség: -
A varázslás ideje: 15 kör
Időtartam: 1 perc szintenként
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével kapu nyitható a Külső vagy Belső síkok egyikére. A kapu szintenként 1 percig marad fenn, rajta mindkét irányba lehet közlekedni. Ha a megtartó kívánja, előbb is bezárhatja a kaput, meggátolva ezzel nem kívánatos lények átlépéséta. A kapu nem csak az Elsődleges Anyagi Síkról nyitható meg, hanem bármely helyről. A kapu teremtése nem jelent mindenképpen túlélést az új síkon. Ha a megtartó a Tűz Elemi Síkjára nyitott kaput, ugyanúgy sebezni fog rajta az elemi tűz, mintha tűzvarázslatot használtak volna ellene.

Egyedi varázslatok

Ezeket a mágiaformákat csakis és kizárólag az adott kalahora megtartói képesek végrehajtani. Nem csak a nagy távolságok és a különböző életmód miatt van ez, hanem a kalahorák más és más befolyási területei következtében is.



Narmiraen

A Ködökön Járó, akit délen Siena Boralisseként is ismernek, egészen közeli kapcsolatban van a természettel, nem csoda hát, ha megtartóit is ilyen téren ruházza fel hatalommal. Narmiraen különleges befolyással bír a növényekre, ám koránt sem mindegy, hogy a mágiának alávetett élőlény milyen fajú és mennyi idős. Tökéletes biztonsággal csakis az uscayha fákat képes manipulálni, minden más fa vagy bokor nehezebb feladat elé állítja a kalahora követőit. Míg más mágiahasználók - akármely fajtájú legyen is az adott növény - sikerrel vonhatják azt varázslatuk alá, a Ködökön Járó több csoportra osztotta azokat aszerint, hogy neki azok mennyire kedvesek, s mennyiben tartoznak engedelmességgel. Az uscayha fán kívül három különböző csoportot alkotott:

Az elsőbe tartoznak a különféle tölgyek, kőrisfélék, a nyár és nyírfák valamint a bükk és annak fajtái. Ha ezekre alkalmazza a varázslatait, azok 5% eséllyel nem jönnek létre.

A második csoportba tartoznak az többi fák, és bokrok, amelyek 10% eséllyel dacolnak a mágiával. A harmadik csoportba került az összes többi növény, melyek 15% -ban képes ellenszegülni a megtartóknak.

Azt azonban mindenképpen meg kell jegyezni, hogy amennyiben egy fa avagy szélsőséges esetben egy bokor meghaladta a százéves kort, függetlenül attól, hogy melyik csoprtba tartozik, önként aláveti magát Narmiraen akaratának, lévén a kalahorának elegendő ideje, hogy ismerje az adott növény nevét. Varázslatait a megtartó kizárólag élő dolgokon hozhatja létre, tehát pl. a fából készült élettelen tárgyak nem lehetnek alanyai a mágiájának.

Növények ura

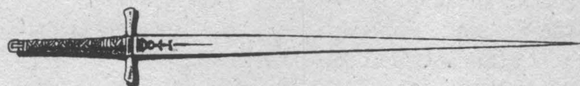
Szféra: Egyedi
Mana-pont: 5
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 50 lépésnyi sugarú kör
Időtartam: 15 kör
Mágiaellenállás: speciális

Ez a varázslat különleges hatalommal ruházza fel használóját, aki hatalma alá tudja vele hajtani a környezetében lévő növényeket. Nem csak a veszélyes, ám tudattal nem rendelkező növények tehetők így ártalmatlanná, de rá veheti a varázslat hatósugarában lévő élőlényeket, hogy amennyire lehetőségük engedi, teljesítsék a megtartó akaratát. Tehát egy fa nem lesz képes helyváltoztatásra, s nem fogja a gyökereit kitépni a földből, de adott esetben az ágaival feltartóztathatja, akadályozhatja a megtartó ellen törőket.

Liget felszentelése

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 12
Erősség: 8
A varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: max. 50 lépésnyi sugarú kör
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: speciális

Evvel a varázslattal a megtartó Narmiraennek ajánlhat egy ligetet, egy erdei tisztást, vagy más, a Ködökön Járónak kedves helyet. Miután a megfelelő litániát kántálva körbejárta a helyet, az attól a pillanattól a kalahora védelmét élvezi, hacsak előtte nem sújtotta valamely átok, avagy más, területre ható rontó varázs. Nem lesz mágikus hely, bár jónéhány olyan varázslat végrehajtásához elengedhetetlen, melyek csakis az ilyen helyeken jöhetnek létre. Minden elf településen megtalálhatók hasonlók, ám a megtartó gyakorta olyan helyeket is felszentel ily módon, melyek hollétét egyedül ő ismeri. Az ily módon Narmiraennek ajánlott tisztások, bozótosok, rengetegek automatikusan olyan helynek minősülnek, ahol a megtartó visszanyerheti manapontjait, és bizonyos esetekben a varázslók zónájához hasonló szerepet is betölthet. Különböző fürkészésekkel nem deríthető fel, hogy egy ilyen terület Narmiraenhez tartozik e vagy sem.



Burjánzás

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 8
Erősség: 10
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 5m/szint
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: speciális

A varázslat létrejötte után az adott területen lévő növények őrült növekedésbe kezdenek a megtartó körül, aki ha kívánja be is avatkozhat annak ütemébe. A természetes formáktól ugyan nem térítheti el a növényeket - tehát nem parancsolhatja meg egy fának, hogy vízszintesen terebélyesedjék, de az adott területen az általa kiválasztottak olyan ütemben fognak növekedni, ahogy azt ő akarja. A fák maximálisan 1 lábnyit nőhetnek 2 kör alatt, a bokroknak ugyanez 1 körbe kerül, míg a füvek, gazok, s az egyéb aljnövényzet csupán fél környi időt használ el ugyanehhez. Bármilyen gyorsan növekednek is azonban, a természet más törvényeivel nem dacolhatnak. A füvek nem fognak tehát az égbe nőni, hanem egy bizonyos idő után elhajlanak, a fák és bokrok nem növesztenek az eredetinél nagyobb leveleket, stb. Az időtartam végeztével a növények egy nap alatt ismét eredeti állapotukig zsugorodnak.

A mana-pontok megtöbbszörözésével vagy az időtartam, vagy a hatótáv növelhető.

Kéregszem

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 26
Erősség: 5
A varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: speciális

A megtartó ennek a varázslatnak a segítségével olyan helyekre is bepillantást nyerhet, ahol nem tartózkodik személyesen. Érintése nyomán az adott fa kérgén oly módon gyűrődik meg a kéreg, akár egy szem, hasonlóképpen ahhoz, mint a bükkök törzse, valahányszor egy águkat elveszítik. Ezen a jelen keresztül - amennyiben 100 mérföldes körzetben van egy másik, ugyanígy létrehozott párja - az elf szemrevételezheti a kéregszem által "belátható" területet. A szem nem mozdítható; ha a fa másik oldalán történő dolgokra kíváncsi, a megtartónak ott is el kell helyeznie egyet. A jeleket csakis Narmiraennek szentelt ligetekben lehet a fákra rakni, tehát előtte a környéken el kell végezni a Liget felszentelése nevű varázst, még ha csak a fa közvetlen közelében is. 100 mérföldnél távolabbra ily módon nem tekinthet a megtartó.

Rejtekhely

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 35
Erősség: 20
A varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 10 kör/szint
Mágiaellenállás: speciális

E mágia segítségével a megtartó menedéket lelhet az őt fenyegető veszély elől egy fában, amely legalább akkora, amelyben kényelmesen elférhet. Az ő termeténél kisebb fácskák, facsemeték képtelenek elrejteni a testét. A növény belsejében az elf képtelen beszélni és varázsolni, ám pszit alkalmazhat, s tökéletesen látja a fán kívüli világot, noha ő



maga mindenféle fürkészés elől rejtve marad. Csupán a pszi kyr diszciplínájának Auraérzékelésével fedezhető fel. Ha már egyszer sikerült a varázslat, annak időtartama alatt háromszor elhagyhatja a fát, illetőleg oda visszatérhet. Ennél többször erre nincs lehetősége. Noha a fán belül ő maga sérthetetlen, ha magát a fát kezdik támadni, azt ő is megsínyli. Minden, a fát ért STP veszteség három Fp-t von el a megtartótól, s eszméletének elvesztésekor a fa kiveti őt magából. Ugyan így jár abban az esetben is, ha a fát kidöntik, vagy más módon elpusztítják. Újabb 10 Mp-ért az időtartam szintenként 2 körrel növelhető

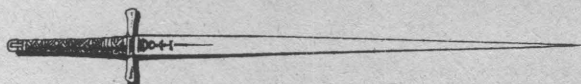
Narmiraen kapuja

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 33, 45 ill. 55
Erősség: 15
A varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: Érintés
Időtartam: Egyszeri
Mágiaellenállás: speciális

A megtartó ennek a varázslatnak a segítségével képessé válik az utazásra a fák törzsén keresztül, illetve képessé tehet erre, egy vele azonos jellemű személyt. Csakis akkora fák alkalmasak az ilyen jellegű utazásra, amelyekben a megtartó kényelmesen elfér. Az érkezés és az indulás helyén is azonos fajú és hasonló méretű fákra van szükség.

A varázslat alkalmazásának háromféle módja lehetséges. Az egyik szerint így két, Narmiraennak szentelt liget között válik lehetővé az utazás. Ez 33 mana-pontot igényel, s nem teszi lehetővé a 100 mérföld feletti utakat. A második módja, amely 45 Mp-ot emészt fel, nem tartja szükségesnek a felszentelést, viszont elengedhetetlenül szükséges, hogy a megtartó valamikor korábban járjon azon a helyen, ahová később ily módon utazni kíván. ìgy sem lehetséges azonban 200 mérföldnél nagyobb távolságok áthidalása.

A harmadik módszer a leginkább energiaigényesebb, mivel 55 Mp-ba kerül. Ebben az esetben a megtartó csupán hozzávetőlegesen tudja, hogy merre szándékszik utazni, s az irány és a körülbelüli távolság alapján kalahorája akaratára bízza magát, illetve a bizalmát élvező személyt. Ekkor a megjelölt célhoz legközelebb levő, azonos fajú fából fog előlépni, legfeljebb 300 mérföldnyi távolságra a kiindulási helytől. Azokat az utakat, amelyeket egyszer már megtapasztalt, a megtartó bármikor képes lesz megismételni.



Rovarok ura

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 3
Erősség: -
A varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: lásd a leírásban
Időtartam: 5 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a környéken található rovarok, pókok, férgek, csúszó-mászók mind a megtartó köré gyűlnek, s annak parancsára megtámadnak bárkit, akire vagy akikre a megtartó rámutat. A támadás igen heves, s a sebzésen kívül más kellemetlen módon is hat. A rovarfelhő összetétele minden égtájon és környezetben más és más. Tavak, mocsarak környékén, különösen a forró egöv alatt szitakötők, szúnyogok és egyéb vérszívók jönnek. Erdőben inkább nagyobb testű rovarok és hangyák érkeznek; városban csótányok, legyek, pókok. A rovarfelhő vagy 2 lépésnyi sugarú területet érint, és körönként 2K6 Sp-t sebez, vagy 1K6 Sp-t, 4 lépésnyi sugarú területen. A sebzést természetesen csak az érintett területen belül tartózkodók szenvedik el - kivéve a megtartót. A sebzésen kívül a felhő lehetetlenné teszi a célzást és a fegyverdobást, ezen felül 25-tel csökkenti a felhőben állók TÉ-jét és VÉ-jét. A rovarok fertőzést is terjeszthetnek, a következő eséllyel:

Forró klímájú, mocsaras, lápos, vizes terület: 75%
Mocsaras terület: 25%
Városi, lakott terület: 5%
Erdő, száraz terület: 2%

A fenti értékeket a Kalandmester módosíthatja, ha szükségét érzi - például a város általános higiéniája, vagy épp ellenkezőleg, a falain belül fennálló járványveszély miatt. A rovarfelhő föld alatt nem idézhető meg, itt esetleg egy-egy féreg vagy sötétséget kedvelő bogár érkezik a megtartó hívására. A rovarok 3 körig maradnak együtt, utána a felhő eloszlik. Ha szél irányításával vagy egyéb szelet manipuláló mágiával a felhőt megtámadják, szintén eloszlik. Eloszlatja továbbá a tűz és a füst is, feltéve, hogy mágikus. Közönséges tűzzel is el lehet pusztítani a felhőt, ha a tűz sebzése egy kör alatt meghaladja a 25 Sp-t.

Állatok ura

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 15
Erősség: 10
A varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: 50 lépésnyi sugarú kör
Időtartam: Végleges, ill. lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a megtartó szintenként egy állatot hűséges társává tehet. Újabb lény társul választására csakis a következő szint elérésekor lesz módja. Az így magához kötött állat úgy viselkedik, mintha a megtartó már jónéhány éve idomítaná, képességeihez mérten engedelmeskedik utasításainak, megvédi gazdáját, ám semmi olyasmit nem tud végrehajtani, amihez valamely mágikus beavatkozás szükségeltetne. Nem lesz intelligensebb, nem fog tudni beszélni, stb. A megtartó csakis állatokat rendelhet ily módon maga mellé, fejlett tudattal vagy mágikus képességekkel rendelkező szörnyet nem. Azok az állatok, amelyek jelleme részben ellentétes a megtartóéval, csupán 20 körig engedelmeskednek a mágiának, míg azok amelyek teljesen más jelleműek csak 12 körig tartoznak hűséggel gazdájuknak.

Vadak szava

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 12
Erősség: 8
A varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 12 lépés
Időtartam: 5 kör/szint
Mágiaellenállás: -

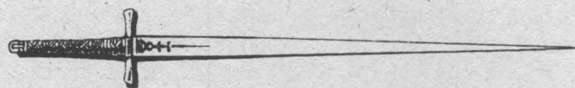
E mágia segítségével a megtartó elérheti, hogy ideiglenesen szót érthessen az állatokkal. Nem csak ő fogja érteni azok szavát, de az állatok is értelmezni tudják az ő beszédét. Egyetlen dolog szab korlátot a mágiának: az eltérő fogalomrendszer. Leggyakrabban az okoz gondot, amíg az egymással beszélgetők megtalálják azokat a szavakat, amelyek mindkettőjük számára ugyanazokat a dolgokat jelentik. Nem várhatjuk el egy madártól, hogy tökéletesen tisztában legyen az emberi társadalom felépítésével, szokásaival, stb. ugyanakkor szinte lehetetlen feladatra vállalkozunk ha egy állattal akarjuk megértetni pl. a mágia fogalmát, vagy ha mi akarjuk azonosítani egy tisztás növényeit pusztán az ízük vagy illatuk alapján. 6 újabb mana-pont felhasználásával az időtartam szintenként 2 körrel meghosszabbítható.

Vadak teste

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 45
Erősség: 12
A varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: Mentális ill. -

Ha ezt a mágiát alkalmazza, a megtartó képes lesz - vagy képessé tehet másokat - állatok alakjának felvételére. Új formájában, melyet véglegesen az 5. kör letelte után vesz fel, a megtartó mindazt megteheti, amelyre az általa kiválasztott állat képes. Hal formájában vizet lélegezhet, mint madár repülhet, stb. Mindenben azonos lesz a választott állattal, eltekintve attól, hogy - amennyiben eddig képes volt rá - ezentúl is használhat pszit.. Nem fog beszélni, sem varázsolni, s kutyaként sem fog tudni írni (bár megpróbálkozhat vele).

A varázslat segítségével csakis általuk már előzőleg ismert állatok testét vehetik fel, ám mágikus képességekkel bíró lényeket, szörnyeket még külsejükben sem utánozhatnak. A változás során csak ők maguk alakulnak át, ruházatuk, felszerelésük nem. Ha valaki ellenszegül a varázslatnak, az Mentális ellenállásra jogosult. 3 további Mp-ért a varázslat 2E-vel növelhető. Az időtartam meghosszabbítására azonban így sincs lehetőség. A varázslat az adott időn belül bármikor megszüntethető.



Szellemtárs

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 32
Erősség: 15
A varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: 5 lépésnyi sugarú kör
Időtartam: 5 perc/szint
Mágiaellenállás: -

Ha sikerrel hajtja végre ezt a mágiát a megtartó, abban az esetben kilép testéből, s lelkét egy állat - nem fejlett tudattal bíró avagy mágikus képességekkel bíró szörny - lelke mellé plántálhatja. Az új testben azonnal átveheti az irányítást, s az adott állat azontúl az időtartam lejártáig az ő parancsainak engedelmeskedik, adott esetben olyan feladatok végrehajtására is rávehető, amelyekre egyébként nem vállalkozna (pl. emberek közelébe vagy tűz mellé oson..). Célszerű mindazonáltal valamilyen módon felügyelni a magára hagyott testre, mivel azt ezentúl nem védi a hozzá rendelt lélek, alanya lehet akár az anyagi mágiának, de kóbor lelkek is birtokba vehetik.

Ha a megtartónak az időtartam lejártáig nem sikerül 50 lépésnyi közelségbe kerülnie magához, hiába hagyja el új testét, lelke nem talál vissza hozzá, s magányosan bolyog tovább, hacsak nem lel a belső síkok valamelyikén valakire, aki visszakalauzolja levetett testéhez. Azonban ennek is egy órán belül meg kell történnie, különben a porhüvelye helyrehozhatatlan károsodásokat szenved. A varázslat az adott időtartamon belül bármikor megszüntethető.

Tyssa L'imenel

Homokköd

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 5
Erősség: 3
A varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 25 lépésnyi sugarú kör
Időtartam: 8 kör
Mágiaellenállás: -

Mágikus hatalmával a Vér Nélkül Való megtartója egy kis terület *felett* 3 láb magasságig felemelheti a sivatag finom homokját, s az így lebegő szemcsék szinte átláthatatlan, ködhöz hasonló félhomályba vonják az adott helyet. A megtartón kívül mindenki más csak korlátozottan lát a területen (dobófegyvert vagy íjakat használni lehetetlen, a "ködben" állók VÉ-je 25-tel csökken). Széllel el lehet oszlatni a jelenséget az időtartam lejárta előtt, ám azután a homokszemcsék mindenképpen maguktól is leesnek.

Homokszolga

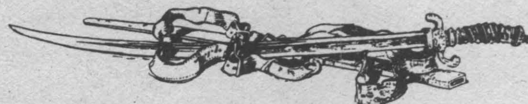
Szféra: Egyedi
Mana-pont: 15
Erősség: 2
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 20 lépés
Időtartam: 1 perc/szint
Mágiaellenállás: -

A litánia végeztével a megtartótól számított 20 lépésnyi távolságon belül, az ő akaratának megfelelően egy elfszerű alak emelkedik ki a homokból, melyből saját testét is megalkotja. A teremtmény az időtartam lejártáig segíti, védelmezi létehozóját, azután ismét darabokra hullik. Önálló akarata nincs, de a megtartó legfeljebb háromszavas utasításait (egyszerre csak egyet) igyekszik teljesíteni. Értékei megfelelnek a földelementál szolgák értékeinek.

A sivatag szava

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 8
Erősség: 4
A varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 100 lépés
Időtartam: 5 kör/szint
Mágiaellenállás: -

E varázslat segítségével a megtartó értesülhet mindarról a mozgásról, amely az ő száz lépésnyi körzetében történik. A mozgásban levő élő vagy élettelen dolgokról a velük érintkezésbe lépő homok, illetve a szél számol be a homoki elfnek. El tudja mondani, hogy hányan és milyen irányú mozgást végeznek, de arról, hogy kik azok, ellenséges vagy barátságos, esetleg semleges szándékkal közelítenek-e, nem tud számot adni.



Homokba olvadás

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 22
Erősség: 4
A varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 1 perc/szint
Mágiaellenállás: -

Ha ezt a mágiát alkalmazza, a megtartó képessé válik arra, hogy teste elkeveredjen a talpa alatti homokkal. A varázslat nem jön létre olyan helyen, ahol szikla, föld, fa, stb. tehát nem homok áll a megtartó rendelkezésére, illetve ahol a homokréteg vastagsága nem éri el a két tenyérnyi mélységet és az egy lépésnyi átmérőjű felületet. A megtartó mindaddig maradhat a homokba olvadva, amíg az időtartam le nem jár, bár amennyiben kedve tartja hamarabb is kiemelkedhet onnan.

A homkba olvadt elfet nem lehet megkülönböztetni környezetétől, csupán az Auraérzékelés nevű kyr pszi-diszciplína teszi lehetővé a felfedezését, bár ebben az állapotban fegyverrel nem sebezhető. Ugyanakkor nem használhat mágiát, sem pszit, viszont 1 lépés/kör sebességgel mozoghat, amíg a mozgásirányában homokot talál. 8 Mp-ért az időtartamot 1 perccel megnövelheti.

Homokköpönyeg

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 18
Erősség: 5
A varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 5 kör/szint
Mágiaellenállás: -



Ez a mágia egy homokszín köpönyeget borít a varázslat kimondójára, amely 80%-kal megnöveli használója Rejtőzés képzettségét, amennyiben mozdulatlan marad. Ha viselője mozog, ez az érték csupán 50%. Kizárólag sivatagi környezetben hatásos, ott még az adott fényviszonyokhoz is alkalmazkodik. Másutt nem ennyire hasznos, a homoktól eltérő háttér előtt ugyanis könnyen felismerhetővé válik.

További 5 Mp felhasználásával szintenként újabb 1 kör időtartam nyerhető.

Beszélő homok

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 18
Erősség: 5
A varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: 25 lépés
Időtartam: 10 kör
Mágiaellenállás: -

A megtartó képessé válik szavait a homok segítségével másutt megszólaltatni, mint ahol ő tartózkodik. Csupán érintkeznie kell a sivataggal, ki sem kell mondania a szavakat, a kívánt helyen a homok magától beszélni kezd majd, olyan hangerővel amilyet a homoki elf akar. A hangját nem lesz képes elváltoztatni és csakis olyan nyelveken szólalhat meg, amelyeket ismer. Varázslatokat létrehozni ilyen módon lehetetlen.

Délibáb

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 25
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: max. 500 lépés
Időtartam: 1 óra
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat kétféleképpen vehető igénybe. Az egyik felhasználási lehetőség szerint a megtartó képes elrejtőzni a talaj felett, a hőség miatt vibráló levegő mögött, s mások nem képesek őt észlelni, csak ha tíz lépésnél közelebb kerül hozzájuk. A másik mód szerint éppen ellenkezőleg, e természeti jelenséget kihasználva fantomokat teremthet (szintenként egyet), akik - hacsak nem kerülnek a szemlélőkhöz 25 lépésnél közelebb - megkülönböztethetetlenek lesznek az élő személyektől. Ezeket a fantomokat a megtartó akarata szerint mozgathatja, az időtartam lejártáig bármit megtehet velük, amit csak egy ilyen illúzióval művelhet.

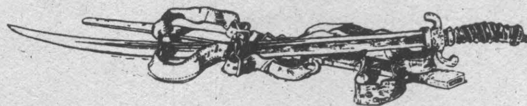
Értelemszerűen a varázslat előfeltétele, a sivatag felett vibráló természeti jelenség megléte, azt a megtartó semmilyen más módon előidézni nem tudja.

Homokbőr

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 14
Erősség: 6
A varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: -

A megtartó a hőséggel szembeni ellenállóképességét tudja felerősíteni e varázslat segítségével. Hatására bőre megkeményszik és szürkévé változik. (SFÉ-t nem ad, s a rejtőzésre is csak akkor jelent pluszokat, ha a háttér és a ruházata is hasonló színű.) Újdonat külseje megkíméli a homoki elfet a legerősebb napsütés és forróság hatásaitól még akkor is, ha a homokbőron kívül semmilyen ruházatot nem visel. (2E-ig a tűznek is ellenáll, de az ennél nagyobb erejű lángok az E-jük különbségének megfelelően rajtuk is sebeznek)

A megtartó ezt a varázslatot másra is alkalmazhatja, de csak abban az esetben, ha az illető beleegyezik. A legkisebb ellenállás hatására (TME) a kívánt hatás nem jön létre. Éppen ezokból, bármennyire is sajnálatos, öntudatlanul, ájultan fekvőkre csak akkor alkalmazható sikerrel, ha magukhoz térve beleegyezsüket adják a beavatkozáshoz. A hatás időtartama újabb Mp-ok feláldozásával sem növelhető.



Szunnyadó szomjúság

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 9
Erősség: 5
A varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: -

A kínzó szomját altatja el a megtartó önmagában vagy másokban, ha ezt a mágiát alkalmazza. Hatására mindenfajta víz utáni sóvárgás megszűnik, csakúgy mint a nedvesség hiányának minden káros következménye. A varázslat látható következménye, hogy az idő múlásával az alkalmazó bőre megráncosodik, kiszárad, s idővel az ezeréves öregekéhez lesz hasonlatossá. (A hatodik óra letelte után automatikusan a Homokbőr nyújtotta védelmet is biztosítja majd.) Amennyiben az időtartam lejárta után a mágiát

használó vízhez jut, a bőre 1 órán belül visszanyeri eredeti állapotát. Csakúgy, mint a Homokbőr, ez is csak akkor alkalmazható másokon, ha az illető ebbe beleegyezik, s az időtartam sem nyújtható további Mp-ok rááldozásával.

Homokkísértet

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 35
Erősség: 6
A varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: -
Időtartam: 1 perc/szint
Mágiaellenállás: -

Sajátos teremtményt hoz létre evvel a varázslattal a megtartó. Az ily módon a homokból életre keltett lény olyan humanoid formát vehet fel, amilyet a homoki elf a számára kigondolt, de azt "életrekeltése" után már nem változtathatja meg. Az így létrejött kreatúra egy homokkal borított, ráncos alakra emlékeztet. Mindenben teljesíti a megtartó gondolati úton közölt utasításait, ha kéri felöltözik és eszközöket használ, a Beszélő homokhoz hasonlatosan képes az ő szájával szólni (mágiát ebben az esetben sem alkalmazhat), s lehetővé teszi, hogy a megtartó használhassa az érzékszerveit. A varázslat időtartamának lejártával homokká esik szét, de ez újabb 8 Mp rááldozásával szintenként egy újabb perccel elodázható. Értékeiben mindenben megegyezik egy földelementál harcossal.

Kút

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 3
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 50 lépésnyi sugarú kör
Időtartam: 12 kör
Mágiaellenállás: -

A homok alatt rejtőző víz jelenlétére bukkanhat e varázslat segítségével a megtartó. Az időtartam lejártáig meg tudja mondani milyen mélyen (50 m-ig), és mennyi víz található a környezetében, de arról nem lesz információja, hogy ez a folyadék fogyasztható-e károsodás nélkül.

Másik felhasználási módja szerint azt tudja megállapítani, hogy a víz felett merre található víz (kulacsokban, tömlőkben), még akkor is, ha ezeket - akár mágikusan is - álcázták.



Homokvihar

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 35
Erősség: 15
A varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: 50 lépés
Időtartam: 3 kör/szint
Mágiaellenállás: -

Jóllehet a homoki elfek fajukból adódóan képesek homokvihar keltésére, bizonyos mágikus formulák segítségével a megtartók ezt hatékonyabban végzik. A vihar hatása mindenben megegyezik a homoki elfeknél leírttal, ám hatóideje, az általa betakart terület és a létrehozásához szükséges idő változó. Csakúgy, mint azok a viharok, ez is területhez kötött, s nem irányítható. Az egyetlen hatásos védekezés ellene, ha valami módon kikászálódik belőle az, akit megtámadott, ám ez koránt sem egyszerű feladat, lévén, hogy az érintett területen a látótávolság már az első kör végén 10 lépésnyire csökken.

Verrion H'Anthall

Halottak nyelve

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 4
Erősség: 1
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 2 kör/szint
Mágiaellenállás: -

Ha a megtartó valamely halottal akar szót váltani, a holtak különös, soha nem létezett nyelvén kell szólnia, melyet élők, a mágia törvényei szerint soha nem sajátíthatnak el.

A varázslat segítségével, az Időtartam alatt, a megtartó beszéli és érti a Halottak nyelvét. Természetesen csak értelemmel - vagy még inkább intelligenciával - bíró élőhalottakkal társaloghat érdemben: győzködheti őket, hogy szegődjenek a szolgálatába; ígérettel, fenyegetéssel rávehetí őket valamely feladat teljesítésére. Az élőhalott, minél intelligensebb, annál erősebben ragaszkodik létezéséhez. Ha tehát a megtartó hatalma elegendő az elpusztítására, és főként, ha effelől őt is meggyőzte, az erő pozíciójából tárgyalhat. No persze az sem kizárható, hogy a régi jó módszerhez folyamodik, s némi csalással megtéveszti a teremtményt. Értelem nélküli élőholtakkal könnyebb a dolga, bár az ilyen társalgás sok mindennek nevezhető, csak épületesnek nem.

Ha a fent említett módok bármelyikén kicsikarta a szolgálatot, nincs szükség Élőholt parancsnoklás varázslatra.

Élőholt parancsnoklás

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 10
Erősség: 4
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 10 lépés
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: lásd a leírást

A varázslattal a megtartó két szavas utasítást adhat a kiszemelt élőholtnak - a parancs a Halottak Nyelvén hangzik el. A fél-intelligens, vagy még ostobább élőhalottak Mágiaellenállás nélkül teljesítik a parancsot, az intelligensek mentál ME-re jogosultak. A személyiséggel rendelkezőkre a varázslat nem hat, esetükben a hasonló hatás csak tiszta Mentálmágiával érhető el.

A varázslat 1 Mana-pontot felhasználásával 1E-vel erősíthető.

Dicső kard

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 12
Erősség: 6
A varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: -

Evvel a varázslattal a megtartó egy általa kiválasztott fegyver harcértékein tud változtatni, ám azt neki kell eldöntenie még a mágiaforma alkalmazása előtt, hogy támadó, védekező vagy más típusú fegyvert hozzon létre. Egyfajta áldást bocsát így a választott fegyverre, s annak megérintése után valamelyik harcértékét megnöveli, mégpedig 5-tel. A fegyver többi harcértéke változatlan marad (lőtávolságot ily módon lehetetlen növelni), ám ő maga - ha eddig nem is volt az - a varázslat idejének lejártáig mágikusnak minősül. Újabb Mp-ok befektetésével az időtartamot nem lehet növelni, de a Mp-ok megduplázásával újabb 5 HM adható az eddigiekhez. ìgy 24 Mp-ért lehet egy értékünk amelyet 10-zel növeltünk, vagy kettő, amelyeket 5-tel emeltünk meg.

Tűkéz

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 5
Erősség: 5
A varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: -

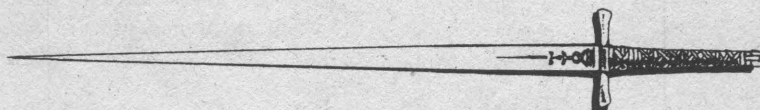
A kráni elfek megtartóinak különleges szertartásához tartozik ez a varázslat. Ezt alkalmazva válik az elf képessé arra, hogy tetoválásokat - legyenek azok mágikusak, krónikajelek vagy csupán a Család szimbólumai - társaik testére rajzoljanak. A varázslat hatására a megtartó egyfajta transzba kerül, s ez mindaddig tart, amíg az adott rajzolatot be nem fejezte, vagy saját akaratából azt meg nem szakította. Ez idő alatt sem pszit nem alkalmazhat, sem más mágiát, s más sem hozhatja őt ki ebből az állapotból, csupán akkor, ha 10 Fp-t meghaladó sérülést okoz neki. Neve ellenére a tetoválások elkészítésekor a megtartónak szüksége van a megfelelő segédeszközök - tűk, festékek, stb - használatára.

Ugyancsak ebben a transzban rajzolják a Krónikakönyveket, ezeket a hólyagírással írt gazdagon illusztrált tekercseket, melyek a Családok történetét mesélik el, s a Jelek Könyvét is, mely tartalmazza az adott megtartó és elődei által ismert összes rajzolatot.

Holtak megelevenítése

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 20
Erősség: 5
A varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: 25 lépés
Időtartam: 5+2k6 kör
Mágiaellenállás: -

Ezen varázslat segítségével a megtartók pillanatnyi uralmat nyerhetnek az elhunytak teste felett. Ez elég arra, hogy egy 25 lépésnyi sugarú körben minden testet mozgásra kényszerítsenek, 5+2k6 körre. A testek lassú mozgással követik mozgatójuk parancsait, s zombiként harcolnak. Ha a varázslat időtartama lejárt, a holttestek a földre rogynak, minden mágia elhagyja tagjaikat, s visszaváltoznak egyszerű holtakká. A testek egyébiránt mindenben követik a pap által kiadott parancsokat, s a varázslat csak a Mágia eloszlatásával szüntethető meg.



Lélekcsere

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 45
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: önmaga
Időtartam: 1 óra/szint
Mágiaellenállás: -

Igen különös mágiaforma ez, mely nevével ellentétben nem cserél ki két lelket, de igen nagy hatalmat ad a megtartónak egy halott felett. Ugyanis saját lelkét plántálja bele egy nemrég elhunyt (max. 2 óra) testébe. A varázslat végeztével a megtartó lelke kiemelkedik saját testéből (célszerű ezokból biztonságos helyen, felügyelet mellett hagyni) és az időtartam végeztéig a kiválasztott holttestbe költözik. Örökli annak minden fizikai képességét, ám a szellemiek felett nem rendelkezhet, s saját tudásá kell alkalmaznia.

Ha a test eredeti tulajdonosa nem is volt képes a mágia használatára, most a megtartó lelkével ezt megteheti, de a halott harcértékeit használja majd, s a saját hangján fog beszélni, nem a varázslatot végrehajtóén.

Az ily módon "életre keltett" testeket az elfek *hinattar*-nak nevezik, s a legnagyobb szerencsétlenséget jelenti egy család számára, ha egy megtartó valamelyik hozzátartozójuk alakjában feltűnik közöttük.

Ha a megtartónak az időtartam lejártáig nem sikerül 50 lépésnyi közelségbe kerülnie magához, hiába hagyja el új testét, lelke nem talál vissza hozzá, s magányosan bolyog tovább, hacsak nem lel a belső síkok valamelyikén valakire, aki visszakalauzolja levetett testéhez. Azonban ennek is egy órán belül meg kell történnie, különben a porhüvelye helyrehozhatatlan károsodásokat szenved. A varázslat az adott időtartamon belül bármikor megszüntethető.

Harci láz

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 10/személy
Erősség: 8
A varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: 15 lépés
Időtartam: 3 +1 kör/szint
Mágiaellenállás: Mentális

A két körig tartó rituálé végére mindazok, akikre hatással van a varázslat, egyfajta agresszív transzba esnek. Szemük elé véres köd ereszkedik, s megszállottként vetik magukat a küzdelembe, amit csak akkor hagynak abba, ha minden ellenfelükkel végeztek. TÉ-jük 15-tel nő, akkor sem ájulnak el, ha Fp-ik száma 0-ra csökken, s a Kifáradásból adódó módosítók sem sújtják őket. A varázslat hátulütője, hogy ugyanakkor a VÉ-jük is ugyanennyivel csökken. Mindazok, akik ellenszegülnek a varázslat hatásának, Mentál ME-re jogosultak, míg a többieken a hatás automatikusan jön létre. A varázslat 2 Mp-ért egy E-vel erősíthető, de az időtartamra még így sem lehet hatni.

Méregizzadás

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 15
Erősség:5
A varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: önmaga
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

E varázslat segítségével a megtartó rövid meditáció után testének egy meghatározott pontjából mérget izzad, amely hatásaira ő immunis. Az így nyert mérget minden esetben fegyverre kenik. Ezek a mágikus szerek az izomrendszerre hatnak, görcsöt vagy bénultságot okoznak. Légi, kontakt vagy egyéb speciális toxikus anyagok létrehozására ily módon a megtartók képtelenek.

A mérgek erőssége, mennyisége kizárólag a felhasznált Mp-ok mennyiségétől függ. Alaphelyzetben az ily módon nyert anyag egy adagnyi és 4. szintű lesz. Minden újabb adag vagy újabb szint 5 Mp-ot igényel. Tehát egy adag 5. szintű méreg éppúgy 20 Mp-ba kerül a megtartónak, mint két 4. szintű.

Jégvihar

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 42
Erősség: 8
A varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: 50 lépésnyi sugarú kör
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A megtartó szavára pusztító jégeső söpör végig azon a területen, amelynek középpontját a varázslat előtt kijelölte. Kellő megfontoltsággal kell ilyenkor cselekednie, mert az így életre keltett szörnyű vihar őrá sincs tekintettel.

A mágikus égiháború sújtotta területen jéghideg szél kavarog, a látótávolság 5 lépésnyire csökken, lehetetlenné válik a dobó és célzófegyverek használata. Mindazok, akik az adott területen vannak, körönként 1k10+5 Fp veszteséget szenvednek (a páncélok SFÉ-je érvényesül). A vihar életre hívása után a megtartó arra semmilyen hatással nem bír, nem irányíthatja, s nem is szüntetheti meg.

Holtak megnyugtatása

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 8/áldozat
Erősség: 8
A varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 15 lépés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: -

A megtartó, amikor ezt a mágiaformát alkalmazza, bizonyos mértékig hatalmat nyer a holtak felett. Erővel telített szavai hatására képessé válik arra, hogy a tudattalan élőholtak fenyegetését magáról elhárítsa. Mindazon élőholtak, amelyek ebbe a kategóriába tartoznak (és csakis azok) a varázslat hatására mozdulatlanná merevednek, majd a földre rogynak, s onnan hagyományos úton többé fel nem kelthetők, csupán valamely mágiával lehet őket ismét cselekvésre kényszeríteni. Más élőholtak a megtartók által sem ezen, sem más varázslattal hasonlóképpen nem befolyásolhatók, még akkor sem, ha több mana-pontot áldoznak a varázslatra.

Holtak szeme

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 35
Erősség: 7
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: 10 perc
Mágiaellenállás: -

Igen veszélyes része ez a varázslat annak a tudásnak, amelyet Verrion H'Anthall megtartói birtokolnak. Segítségével ugyanis bepillantást nyerhetnek egy halott életének utolsó tíz percébe, mindent oly módon élve át, ahogy az a valóságban is megtörtént. Ahhoz azonban, hogy ez létrejöjjön, több feltételnek is teljesülnie kell. A megvizsgálandó halott testének jelen kell lenni a varázslatnál, s a halál nem következhetett be egy évnél korábban. Mindazon holttestek, amelyek ennél idősebbek, nem lehetnek alanyai a varázslatnak. Azonkívül a megtartónak sikeres Asztrálpróbát kell tennie, különben az átélt halál oly sokkoló hatással zúdul rá, hogy - noha a varázslat sikerrel jár és tanúja lesz az egykori eseményeknek - *nem lesz képes* helyes sorendbe rendezni a történteket és semmilyen következtetést nem tud levonni azokból. Csupán egy szörnyűséges, érthetetlen élménnyel lesz gazdagabb.

Amennyiben sikeres a próbája, akkor az utolsó mozdulatig átéli mindazt, ami az áldozat életének utolsó tíz perce az ő számára tartogatott, legyen az akármi rémisztő is. Ezalatt az idő alatt a megtartó egyfajta transzba kerül és semmilyen egyéb tevékenységre nem képes, noha a transzból kizökkenthető, ám ekkor mind a mana-pontjai, mind az addig megszerzett információk kárba vesznek.

Ha kettővel, vagy annál többel véti el az Asztrálpróbáját, akkor még komolyabb következményei is lehetnek a varázslatnak. A megtartó ilyenkor elveszít annyiszor k6 Fp-t, amennyivel a próbát elvétette, s az Asztráljából is le kell vonnia a rontás mértékének megfelelő pontot, amit k6 nap alat nyer csak vissza.

Ha az Fp-veszteség következtében a megtartó elájulna, soha többé nem tér magához épelméjűen. Maradandó károsodásokat szerez, és végérvényesen megőrül.

A varázslat időtartama nem hosszabbítható meg a mana-pontok megtöbbszörözésével.

Holtak sikolya

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 32
Erősség: 15
A varázslás ideje: 1 szegmens
Hatótáv: 15 lépés
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: Asztrális

Ezt az igen hatékony varázslatát a megtartó általában harcban alkalmazza, amikor több ellenféllel küzd, de beszélnek olyan esetekről is, amikor más módon jutott a holtak sikolyához.

E mágiaforma segítségével a megtartó a testből távozó lélek asztrális sikolyát szippantja magába, s később ennek ad az anyagi világban is hallható formát. Természetesen szükséges a varázslat végrehajtásához egy áldozat, aki az adott körben leheli ki a lelkét, akinek utolsó, mások számára hallhatatlan sikoltását orozza el a megtartó, hogy azután még ugyan abban a körben visszalökje ellenfeleire. Ez alkalommal azonban a sikoly már mások által is hallható, és akik egyszer is tanúi voltak és túlélték, azt állítják, hogy soha életükben borzasztóbbat nem hallottak.

A varázslat a megtartó kivételével mindenkire hat, aki az adott pillanatban a varázslat hatósugarán belül tartózkodott. Mindazok, aki elvétik Asztrális ME-jüket, a vétés mértékének megfelelően károsodnak. Asztráljukból k10 napra elveszítik a rontásnak megfelelő összeget, s e mellett Fp-ikből is le kell vonjanak 2k10-et.

Azok, akik a varázslat hatása alá kerültek, az adott körben több támadásra nem jogosultak, csupán védekező harcot folytathatnak, a kábaság miatt -50-es VÉ módosítóval. A Holtak sikolya 1 Mp-ért 1 E-vel erősíthető. Ugyanakkor, ha az adott körben nem egy, hanem több személy is életét veszti, az ő sikolyukat is felhasználhatja a megtartó, s minden egyes ilyen asztrális kiáltás +10-et ad a varázslat erejéhez.

A kőfiak



elen idézetek a dorani varázslótanács kérésére, Akroll Sazaddin által összeállított jelentésből származnak, mely munka először tárgyalja részleteibe menően e nép szokásait és eredetét, s olyan adatokat és dokumentumokat tartalmaz, melyek eleddig még e nagy tekintélyű testület előtt is rejtve voltak. Sazaddin háromszáz évet töltött a munka elkészítésével; alaposságára jellemző, hogy e célból még Beriquelre is áthajózott, s részint ott lelt, részint az Északi Szövetség által rendelkezésére bocsájtott, eddig titkos vagy ismeretlen adatok is segítségére voltak. Ez az eddig ismert legtökéletesebb és tárgyilagosabb munka e fajról, melynek értékét külön emeli, hogy megírásában számos törpe segédkezett. A nagy nyilvánosság elé mégsem kerülhetett, mert jó néhány olyan dolgot is elmond a beriqueli eredetű népről, melynek napvilágra kerülése egynémely oktalanokban hamis gondolatokat ébreszthetne, ellenségeik kezében pedig veszedelmes fegyvernek bizonyulna. Ezért a dorani könyvtárba soha nem került, rögtön titkosították, s csupán két példányt másoltak belőle; ezek egyikét Lar-dorba, a másikat Új-Pyarronba küldték megerősített kísérettel. Mégis csak az egyik érkezett meg rendeltetési helyére: az új-pyarroni térkapu előtt várakozó testőrség soha nem találkozott a Doranból indult küldöttséggel. A balesetről mélyen hallgat azóta is mindenki. A munka értékét külön emeli, hogy szerzője már halott, s nincs azóta sem avatottabb szakértője a témának még a törpék között sem. Az itt következők tehát szigorúan bizalmasan kezelendők, és csak a Császári Kancellária írásos engedélyével tekinthetők meg. A megjegyzések Akroll Sazaddintól származnak, s magán a szövegen sem változtattunk sehol.

Iakran sin Deligha
Escriptor Imperalis Shuluria

A törpék eredetéről

Az itt következő töredékeket néhány kőtáblába vésve találták ereni határvadászok egy addig felderítetlen, Mer'Daray-melléki romvárosban a Pyarron szerinti 923-ban. A táblák olyan ősi nyelven íródtak, melyek megfejtésére azidőtájt senki nem vállalkozhatott - elolvasásuk csak a beriqueli menekültek érkezése után vált lehetővé.

Amíg a törpék nem léptek a Szövetség kötelékébe, a táblák visszaszolgáltatásának gondolata fel sem merült, s nyilván a közismert ereni eseményekkel okolható, hogy kiadatásukra csak mostanság került sor. Én magam Teressi magiszter fordítását alkalmaztam, mert meggyőződésem, hogy nála ihletettebben azóta sem végezte senki ezt a munkát. A nagytiszteletű tanács tudomással bír róla, mily szigorúan őrzik kincsüket a tariniak, kérem ezért a szükséges óvintézkedések megtételét átiratom vonatkozásában is.

"...Megjött akkor a harcból a démon-elűző Kőatya hát. Sötétben lebegve tartja győztesen bárdját, szennyvér-feketét; homloka felhős, ismeri már az ős-rendelést: kőfia nép sarjad két keze által, öt szép, csudaszép gyermeke ámul, néz a sötétbe, látja világát. Századok alatt cseperedve éltenek ők víznyaltaföldnek szép tetején. Választottakat hív maga mellé a Kőatya mostan, lelküket edzi, mint víz a vasat: tudják hát ők is, mit más sose látott, holnapjuk képét, lássák, mint töltik bé a világot, s hogy üdvük utóbb mint tűnik el. Ős-rendelésre nem fenekedhet senki; némán széled-nek a Tudók, s mennek hegynek s folyamnak átal, várni a majdan-időt......"

"...s az égből a tűz fényesen aláhull, déres föld méhén ébred a fény meg a láng. S láttanak ők is, ékes hatalmú kőfiak, kik eddig ártatlan éltek, mit sem tudva ős-rendelésről: a Tudók előtt mind leborulnak, értik a szót, hiszik Kőatya szavát. Csapást várnak hat alakban, nem kérdés más, csak a mikor; ők azok, akik tudnak, ők azok, akik várnak, szólani mégse lehet: ős-rendelés ez, isteni átok, s fejszefi nem nyöghet, vére ha hull..."

"...átokülte páros, akaratos, makacs; úgy vélik, értik a szót, mit Kőatya küldött, de mások ők, mint kik vakon csak néznek, s látni nem látják a jelenvalót. Háború nem dúl, hisz nem lehet ott, hol Kőatya dús szava szent - el nem menekülnek, másokat magukra nem haragítnak, mégis távolabb lesznek, mint földtől a csillag, Kóba és Dagga, az átokiker. S szólnak a Tudók: Kőatya zengi, hogy pártos e pár, haragja még ma seperje a földről el őket..."

Ebben a töredékben bukkan fel először a Hat Csapás legendája, mely valaha szerves részét képezhette a törpék teremtésmítoszának. Régebbi forrásra még a tarini Tárnamély falain sem leltem, s előttem mást fel nem tártak. Ugyancsak ez az első írásos bizonyíték a pártütő Tudók - főpapok - létezésére, s ha okfejtésem helytálló (Bul-Ruurig

felkentjei sosem nyilatkoztak e kérdésekről), a szakadár Kóba és Dagga irányítása alatt állott az Elveszett Törzs, melynek feljegyzéseit partjainkon megtaláltuk. Említésre érdemes még, hogy a "Kőatya dús szava" fordulat alighanem a törpék időközben feledésbe merült beszédmágiájára utal - ez az elf és aquir módszerekkel rokon praktika a fejszefiak ősi eredetére, eltűnése a büszke nép lassú, ám alighanem visszafordíthatatlan hanyatlására vall.



A törpék történetéről

Az alábbi ismertetőt a nagytiszteletű tanács kérésére Dorf Adgal, a tarini Tárnamély városának Első Atyja állította össze. Számos olyan elemet tartalmaz, melyről eleddig nem volt tudomásunk, különösen érdekes az Öt Törzs beriqueli tartózkodásának krónikája, s az első ynevi kolóniák létrejöttének históriája. Dorf Adgal munkájához számos beriqueli eredetű *suóg*ot (vékony réz- vagy bronzlapok, melyekre gyakorta készítenek feljegyzéseket a törpe írástudók) is felhasznált, melyek eredetiségében - megvizsgálásuk után - sem magam, sem más nem kételkedhet.

"Vének vagyunk. Vénebbek, mint bármely gyerekfaj, mely a földeket és a föld mélyét járja. Mindent láttunk, mi látnunk engedtetett, s mindent megtapasztaltunk, kivéve a végpusztulást. Akkor születtünk, mikor még sem a két hold, sem a fényes arcú nap nem világlott az égen: a csillagok voltak az útmutatóink, s mi felismertük köztük eleink szemeit, melyekkel léptünket vigyázták. Sokáig ültünk a Kőatya körül, s ő századokon át regélt nekünk. Miénk volt a Nagy Sziget, miénk körül a fekete vizek, s minden, mi bennük élt. Jártuk a kopár ormokat, a szótlan szirteket, s teljesítettük, mit a Kőatya rendelt nekünk. Láttunk a sötétben, sokkal jobban, mint mainapság - a nap és a holdak eltompították szemünk világát. Nem voltunk sokan, de miután megjelentek, még kevesebben lettünk: növényeink megfeketedtek és elsorvadtak, jószágaink a föld alá húzódtak, mert nem állták a mennyei ragyogást. A Kőatyához fordultunk segítségért, s ő meghallgatta imáinkat. Alkut kötött a Nagyokkal, kik akkoron a mindenséget uralták, s megforgatta a világot, hogy eleink szemei ismét ránk tekinthessenek. És nevezte a fényesség idejét nappalnak, a homályét éjszakának, s fennszóval így beszélt hozzánk:

- Eddig az ég volt, mától a föld lesz kupolátok. Emeljetek városokat a barlangok mélyén, és megint áldottak lesztek!"

Így tettünk, s boldogok voltunk: hajnaltól estélig a köveket faragtuk, alkonytól hajnalig az erdőket jártuk, vadásztuk a teremtett állatokat, s nem gondoltunk a holnappal. Pedig a Tudók akkoron mindent tudtak már az eljövendő sanyarú korokról, tudták a Hat Csapást, mely kivédhetetlen, megmásíthatatlan, mert isteni rendelés, ellene tenni nem lehet. Ez az átkunk, ez a végzetünk, mely csak a Tudók előtt világos, s melyből négyet már megtapasztaltunk, s még kettő jön el, mire a népünk csillaga végleg leáldozik a nagy változásban. Mert mindaz, mit megtapasztaltunk, örök és megmásíthatatlan, s újra eljő, ha ideje elérkezik, örökkön örökké.

Éltünk hát, mikor nekünk kedvesebb volt: földeket járva, városokat emelve, sokasodva és erősödve a Kőatya akarata szerint. Akadtak köztünk hősök, kik útra keltek, és más vidékeken megtelepedve családot alapítottak - nyelvünkön a *Fród* szurdokot, a *Dabbib* két hegyet, a *Lass* síkot, a *Bahúb* öt völgyet, a *Sóg* folyamot jelent, s törzseinket mindmáig e neveken emlegetik. Nagyok és erősek voltunk, vezetőink bölcsek és büszkék. Nem tudtuk, mit jelent a félelem és a háborúság. Békében, bőségben éltünk, s nem vigyáztunk határainkra, mert elégedettek voltunk, s nem gondoltunk veszedelemmel. Bul Ruurig és fiai tudtak a rendelésről, s nem tették nehézzé életünket: hagyták, hogy boldogan éljünk, míg lehet. Csak Tudóink, a Kőatya papjai voltak tisztában a veszedelemmel, de nem tehettek ellene semmit: tiltotta és azóta is tiltja fogadalmuk. Az Átkos Ikrek sem hintette még el közöttünk a széthúzás magvait - talán azért, mert ők maguk is elégedettek voltak. Közöttünk éltek az Első Tudók, akiket igen tiszteltünk, mert éltük hosszabb volt a miénknél: a vénebbek tizenöt nemzedék óta járták már a földeket. Őket a tudás tette boldoggá, bennünket a tudatlanság - nem rettegtük a holnapot, mert nem tudtuk, mit hoz nekünk.

Azután eljött az Első Csapás. A tenger felől érkezett, onnan, hol a nap eltűnik a vizek mögött. Száz és száz fehér vitorlával jöttek a nappaljárók, átkozott legyen a nevük. Jó fegyvereik és páncéljaik voltak, kék szemükben bírvágy és erő. Fehér hajuk szinte vakított, a szájuk mosolygott, de a nyelvük csalfa volt, mint a démonoké. Uralkodni akartak, s nem volt elég nekik, amit önszántunkból, jószívvel adni tudtunk, anélkül, hogy családjaink azt megsínylették volna. A hóhajúak mindent akartak, s mikor látták, hogy gyengék



vagyunk, és nem értünk a háborúsághoz, eltökélték, hogy mindenünktől megfosztanak.

A Sóg törzs országában értek partot, de mind keservesen ráfizettünk arra, hogy oly keveset törődtünk egymás bajával. A Sógok megbámulták az idegeneket, kik majdnem kétakkorák voltak, mint mi magunk, de amikor látták, hogy a karjuk gyenge, s csontjuk sem erős, csak mosolyogtak, és visszatértek munkájukhoz. A hóhajúak pedig megépítették első házaikat a Sógok országától nyugatra, s mi igen csodálkoztunk, milyen ügyesen dolgoznak a kövekkel is. Mikor kérdeztük, honnan jöttek, s mi van a vizek túloldalán, azt válaszolták, egy hatalmas szigetről űzték el őket. Nem tudtuk kideríteni, igazat szóltak-e, s meg sem fordult a fejünkben, hogy hazudhatnak. Mi sohasem tettük, s nem tesszük azóta sem - csak később láttuk be, hogy a hazugság minden pengénél veszedelmesebb fegyver lehet.

A hóhajúak megkívánták földjeinket, s mikor tiltakoztunk mohóságuk ellen, ölni kezdtek. A törzsek először hinni sem akarták a szörnyű híreket, s csak a tüzek füstje, az árvák zokogása nyitotta fel a szemüket. De akkor már késő volt, mit sem tehettünk: nincstelenek lettünk, üldözöttek a saját hazánkban. A nappaljárók városaink kapujáig követtek minket, levágták, aki ellenszegült vagy akár szólni próbált velük. A Tudók csak ekkor osztották meg velünk a titkot, jövendőnk szörnyű titkát. Értettük már, miért voltak oly szomorúak a napnyugatról közelgő vitorlák láttán - s megértettük azt is, hogy Bul Ruurig segedelme nélkül pusztulás vár ránk.

A törzsek összegyűltek a hegyek mélyén, s míg a hóhajúak a kapukat döngették, megidézték Bul Ruurigot, ki imáikra felelve megjelent. Hatalmasabb, fennségesebb volt bárkinél, ki előtte a földet tapodta, s három ládát helyezett a Tudók és a Törzsfők elé.

- Az elsőben - szólott - találtatik mindama tudás, mi a túléléshez kell: a kövek ismerete. Szeressétek, mert ti is ebből születtetek, s ha rokonként bántok vele, engedelmeskedik majd akaratotoknak. Új, erősebb városokat emelhettek a hegyek mélyén, s a régiek helyén új dolmeneket - vegyétek és őrizzétek, mert ez az akaratom.

- A másodikban rejtezik mindama tudás, mire éltetek védelmében szükségtek lehet: az ércek titka. Ha okosan bántok vele, a fémek ékességgé és fegyverré válnak a kezetekben - vegyétek és őrizzétek, mert a kedvemre tehettek vele.

- A harmadikban bújnak meg mindama lények, miknek nagy hasznát láthatjátok majd, s mindazon növények, melyek táplálékul szolgálhatnak szorultságtokban. Vegyétek és őrizzétek őket, mert ők is az én gyermekeim.

- S figyeljetek nagyon saját gyermekeitekre, mert ők a jövendő, és figyeljetek tovább eleitekre, mert ők a múlt, s nélkülük nem létezhet jelen. Éljetek szorgosan és éberen, s a mai naptól számított háromszáz esztendeig ne lépjetek a föld felszínére!

Azzal felragadta tüzes szekercéjét, és elűzte a hóhajúakat a kapuk elől, miket a Tudók nagy szomorúsággal lepecsételtek, népünk pedig mélyebbre vonult a föld alá, és munkához látott. Mikor egy nemzedék múltán a Kad-hegy oldalát megnyitották, legmerészebb felderítőink már csak a jövevények holt városait találták odafent, s gyorsan vissza is ereszkedtek, mert akkorra - a Kőatya szándéka szerint - ismét virágzottak törzseink, s gyönyörű, gyémántfénnyel hintett világban éltünk, melyet Bórognak neveztünk.

Megtanultunk a föld alatt élni, s bár mindvégig akadtak felszíni telepeink, többé nem kívánkoztunk vissza régi lakhelyünkre. A Kőatya pedig, ki fáradt volt már, maga helyett fiát, Kadalt, a Hatalmast, a Tárnarengetőt tette meg vezetőnkül, de ő maga is folytonosan segítette népünket. Nem volt felhőtlen a boldogságunk, hiszen sokan odavesztek a hóhajúakkal vívott küzdelemben, de végre ismét együvé tartozott az Öt Törzs, s a Kőatya tudásával oly csudás dolgokra lettünk képesek, melyre addig gondolni sem mertünk.



Talán épp ez adta a bátorságot egyeseknek, hogy botor gondolatokat plántáljanak mások fejébe. Mert csodálatosak voltak tárnavárosaink, s a kő, a szikla meghajolt akaratunk és vésőnk alatt, a kovácsaink soha nem látott, gyönyörű fegyvereket és ékeket kovácsoltak, mert Kadal oly köveket mutatott mélyeket járó vájárainknak, melyekhez foghatót soha nem láttunk. Így ismertük meg mindama gyönyörűségeket, miket a föld mélye rejtett, s megtanultuk.miként él-



hetünk ismét boldogságban és biztonságban, hisz ismét megvolt a család becsülete, s nem volt olyan családfő, aki ne tudta volna tisztességesen nevelni gyermekeit, ne tudott volna gondoskodni az öregekről. Nem szenvedtünk hiányt semmiben, mert Kadal olyan köveket is hozott, melyekbe maga a tűz volt bebörtönözve, s a fémek soha nem látott engedelmességel simultak a dolgos kezek alá. Ez volt a *dákh*, a Tűz Fekete Lelke. Mielőtt egy-egy telér kiapadt volna, két újat találtunk, mert gazdag hegyek voltak azok, s Kadal minden kincsét nekünk tartogatta. Elkényelmesedtünk ismét, megrészegültünk önnön sikereinktől, s nem vettük észre a közelgő változásokat.



Kóba és Dagga, a Bahúb törzs két nagy öregje hintette el közöttünk a viszály magvait. Bölcs Tudók voltak, harminc nemzedéket láttak, mégsem akartak beletörődni a változtathatatlanba. Kérték a Kőatyát, nevezné meg a Második Csapást, hogy felkészíthessék a népet, s ne kelljen ismét ezreknek elpusztulniuk. Makacsak voltak, nem értették meg, hogy ami elrendeltetett, annak meg kell lennie; nem akarták elhinni, hogy csak a sorscsapások révén tanulhatunk újat a világról, mert a sikerek óvatlanná teszik népünket. A Kőatya bebocsátotta őket a hóhajúak halott városaiba, elmondta, hogy a népnek idővel távoznia kell Bórog földjéről - többet azonban nem árult el, s azzal búcsúzott tőlük, hogy tegyenek belátásuk szerint.

Kóba és Dagga pedig felfedezte a nappaljárók hajóit a tenger fenekén, s hasonlókat építettek, hogy ha Bórogot oda kell hagynunk, azt bátran tehessük. Megkeresték a hóhajúak lelkeit, és kiszedték belőlük a tengerjárás titkait, melyeket az istenek nem a mi fajtánknak szántak. Egyre több követőre tettek szert, sokan akartak velük tartani a Bahúb törzsből, hogy a Második Csapást elkerüljék. Nekivágtak a nagy víznek, s tíz esztendő múltán megérkeztek arra a földre, minek a neve akkor Satralis volt, de manapság csak Ynevként ismerik. Letelepedtek, városokat építettek, s a tengert járták. Satralis sziklái dús teléreket rejtettek: a mieinknek volt okuk örömtáncot lejteni, és a tanácstűz mellett úgy gondolkodni, hogy mindent jól csináltak. Hatalmasok voltak azok a városok, hírük az őshazánkból is sokakat vonzott. Satralis városai felvirágoztak, lakói kényelmesekké és elővigyázatlanokká váltak. Hóhajúakkal ugyan nem találkoztak, más népekkel azonban igen, s csakhamar a kereskedést is eltanulták tőlük. Bórog fegyvereire és pompás ékszereire - melyeknek párja nincs, és nem is lesz - nagy szükségük volt a helybélieknek, kik cserébe jófajta állatokat, a föld alatt meg nem található holmikat adtak telepeseinknek.

De élt ott egy álnok nép is, ki nem adott semmit, csak kapni akart, s hazug szóval tudást csalt ki tőlük. Orkoknak hívták az ocsmány fattyakat; hazudozásban, álnokságban és gyilkolnivágyásban nem akadt párjuk. Kezdetben csak lapultak és figyeltek, mert nem voltak jó fegyvereik, csak mihaszna kardok és lándzsák. Aztán elorozták a kovácsok tudományát, a bányászok tudományát, és mérhetetlen túlerővel elözönlötték Satralis törpe városait.

Ez volt a Második Csapás: legkiválóbb mestereink hullottak el, s számtalan ifjú, kiket a változás szele megcsapott, s hinni akartak az Átkos Ikreknek, kik a romlásba vitték őket. Bórog városaiba csak hírmondóknak sikerült visszajutniuk, a zokogás esztendőkön át visszhangzott a hegyek alatt.

Bul Ruurig keserű könnyeket hullatott nyomorúságunk láttán, de nem tehetett a rendelés ellen. Megpróbált vigaszt nyújtani nekünk: kedves fiát, a Fejszés Toomát küldte közénk, aki a harc és a győzelem tudományára okította a népet. S mi lettünk a legrettenthetetlenebb harcosok, s pusztulást hozunk bárkire, ki ellenünk tör. De volt más is a birtokunkban, amit nem adományul kaptunk, s nem vettünk el senkitől, mert bennünk van azóta, hogy a Kőatya az első öt fivért megformálta - ez a kíváncsiság, mely igen hasznos, ha a nép boldogulását szolgálja, de káros, ha kétkedéshez és istenkáromláshoz vezet.

Kíváncsiságunk gyakorta kevert bajba minket az ezredévek során. A Lass törzsbéliek voltak a legkíváncsibbak, s két alkalommal is oly rontást vontak a fejünkre, mely megnehezítette a sorunkat. A Második Csapást követő ezerötszázadik esztendőben a Lassbéli vájárok minden eddiginél közelebb merészkedtek egy szunnyadó vulkánhoz, hogy onnan óezüstöt és más értékes fémeket nyerjenek maguk és népünk nagyobb gyönyörűségére. Így szabadították ki béklyóikból Tyrrano, a Démoni Úr gyermekeit, és sokan odavesztek, mire sikerült őket megfékezniük. Ez is nagy veszedelem volt, de mit sem számított a Harmadik Csapás okozta pusztításhoz képest, mely országunk, Bórog vesztét okozta.



A tűzdémon fattyainak leverése utáni második évezredben történt, hogy a két legügyesebb Lassbéli vájárklán minden eddiginél mélyebbre hatolt a föld gyomrába, oly mélyre, hová már alig jutott friss levegő, s oly nagy volt a meleg, hogy szemérmességüket feladva csupaszon dolgoztak tovább. Dári volt a vezetőjük, becsületes és kemény klánvezér, keze nyomán csak úgy hasadt a szikla, s nem volt olyan járata, mely beomlott volna. Különösen gazdag gyémántlelőhelyet találtak, igen örvendeztek, s egymást biztatták, ássanak még mélyebbre, mert ezek a kövek bőven megérik a fáradtságot. Dári újabb vágatot nyitott, melyen át boltozatos csarnokba jutottak. Hatalmas és gyönyörű volt a csarnok, de oly hideg, hogy hogy a jövevények nem csak ruhájuknak, köpenyüknek is jó hasznát látták immár. A bejárás második, a legtávolabbi fal tövében ősöreg törpére leltek. Magasabb volt mindannyiuknál, szakálla ezüst, szemei fényes kövek, trónusa fekete kő. Sugro volt a neve, s így beszélt Dárihoz:

- Jókor jöttél, csákányfia: e helyen olyan titok rejtőzik, mely népedet a világ urává teheti. Trónusom mindkét oldalán egy-egy ajtót találsz - az egyik a nagysághoz vezet, a másik romlásba taszít. Válassz közülük; ha tévedsz, mindőtöket elpusztítalak, de ha szerencséd kitart, nevedet hálával említik majd az utánad jövők.

- Bízom a szerencsémben - felelte Dári -, azonnal mégsem dönthetek. Adj időt a gondolkodásra, kérlek!

- Renden - bólintott Sugro. - Kapsz elég időt.

Dári lekuporodott és várt, míg a hatalmas törpét elnyomta az álom, aztán maga köré gyűjtötte társait, és sietős utasításokat adott nekik. Úgy határozott, hogy a jobboldali ajtóval tesz próbát, legjobb barátjának, Sákirnak pedig meghagyta, hogy menekítse ki a többieket, ha a dolgok rosszul alakulnak.

Amikor belépett az ajtón, döbbenten látta, hogy mindkét bejárat ugyanoda, egy füstfekete kamrába vezet, s megértette, hogy Sugro rá akarta szedni őt. Megragadta a ládikát, melyet középütt talált, s kifelé iramodott vele - Sugro pedig nevetett álmában, mert ő volt Bul Ruurig homálytestvére, a Démonölő Fejsze lelke, aki csak a pusztításhoz értett, s alig várta, hogy bosszút állhasson gazdáján, aki győzelme után nem használta többé.

Dári és övéi napokon át menekültek, s csak az első pihenőnél merték felnyitni a ládát. Fénylő érchalmot leltek benne, mely a fedél csikordulására tüstént megelevenedett, s egy szakálltalan ifjú alakját öltötte.

- Mit tettél? - förmedt Dárira. - Sosem lett volna szabad megpillantanod! A Kőatya belőlem akart új fejszét kovácsolni a mélységlakók elen, de az időm még nem érkezett el, s most már nem is fog soha: úgy rendeltetett, hogy szavamra megnyíljanak a sötét kapuk, és felriadjanak álmukból a múlt démonai. Fussatok hát, vigyétek meg a hírt a tieiteknek, amíg tehetitek!

Megrettentek a bányászok, s futottak, hogy Bórog népeit értesítsék a veszedelemről. Klánjuk területének határán a Kőatya küldötte, Ezüstcsákány Graim várta őket. Tudta, mi történt, s tudta azt is, hogy Bórog elveszett: az alsó világ fajzatai ébredeztek, s nem akadt erő a hegyek alatt, ami megfékezhette volna őket. Az eleven fémet a törzsek vezetőinek adta, s így beszélt hozzájuk:

- Íme az adomány, melynek hamarabb jutottatok a birtokába, mint elterveztük, s melyért iszonyú árat kell fizetnetek. Válasszatok vezetőt, harcoljatok, míg Tudóitok új hajókat készítenek számotokra - aztán menjetek, mert ebben a harcban nem lehet tiétek a győzelem. Vétketekért Satralis partjain kell vezekelnetek; ezredévekbe telik, mire visszatérhettek, ha ugyan visszatértek egyáltalán. Vigyétek az élő fémet, és szaporítsátok belátásotok szerint; ez Bul Ruurig akarata!

Dári pedig lehajtotta a fejét, és a Lass törzs vele szégyenkezett, amiért ők szabadították a rettenetet az ősök szigetére. Esküvel fogadták, hogy ők lesznek az utolsók az eltávozandók közül, hogy utolsó csepp vérükig küzdenek majd a homály lényeivel, hisz ha másként tennének, nem nézhetnének többé övéik szemébe, s megvetés lenne gyermekeik osztályrésze is. Visszavonultak, hogy felkészüljenek, de mert az ő városaik estek a legközelebb a mélység szívéhez, hamarosan rájuk zúdult a démoni ármádia. Dári és társai dicső tusában vesztek el, mások a homály martalékává lettek, Ezüstcsákány Graim pedig eltorlaszolta a Lass városok kapuit, s maga állt a seregek élére, míg a törzsek vénei, a Tudók és az Őszek tanácskozásra gyűltek.

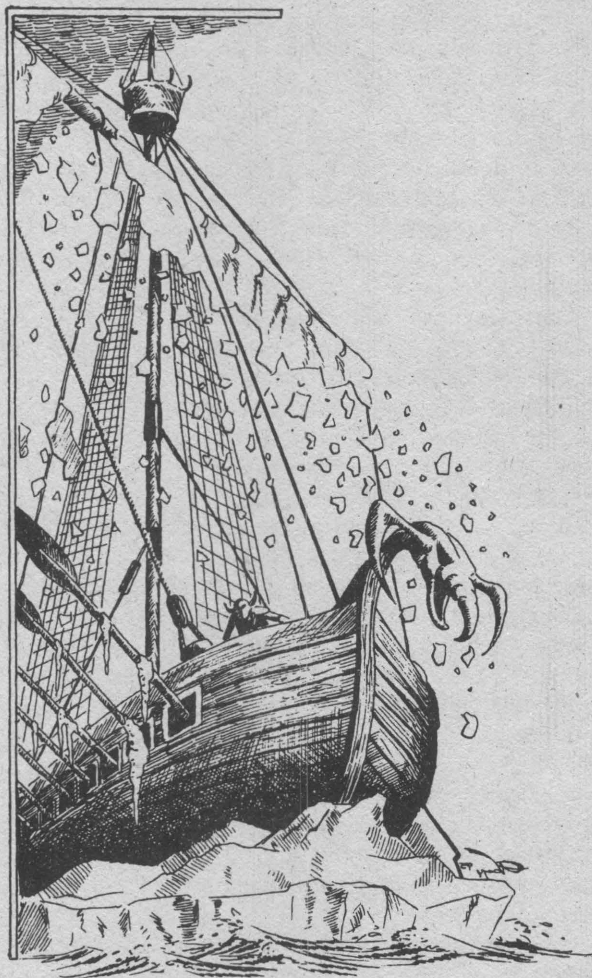
Népünk legnagyobb hatalmú ága a Dabbibok Torof nemzetsége volt. A többség az ő jelöltjüket támogatta, a Lassok túlélői azonban, kiknek szemét és szívét elsötétítette a gyász, ellene szegültek: ahelyett, hogy hőseik példáját követték volna, paktumot ajánlottak az ellenségnek. A Démoni Úr nagyhatalmú szolgái egyikét, Gluegget rendelte melléjük, ki sötéten gomolygó füstfelhőben jelent meg a tanács előtt, s így beszélt:

- Miért adnátok életeteket egy veszett ügyért, kőnek gyermekei? Ha egy harcost emeltek magatok fölé, Bórog barlangjai csontoktól fehérlenek majd, s fajotok emlékezetét is hamarost elmossa az idő. Tagadjátok hát meg uraitokat, fordítsatok hátat kegyetlen isteneteknek, és hajtsatok főt a Tüzek Szítója előtt, ki az én számmal az életet ajánlja nektek!

Elcsendesedtek ennek hallatán a vének, lelkükbe a csillagtalan űr hidege költözött - Torof Miigan azonban, a Smaragdszemű, ki a Dabbibok legderekabbja volt, nagyot kiáltott, magasra emelt kalapáccsal rontott Glueggre, és a földre sújtotta. A gonosz fajzat sziklára omló véréből homálylények születtek, s a Lassokkal együtt támadtak eleinkre. Sok Ősz és Tudó esett el azon a napon, szörnyű sebeket kapott maga Torof Miigan is, fegyverét azonban nem engedte le, míg körötte hitszegők lélegeztek, s nagy elszánással erőt vett a mélység szörnyein. Így lett király, így bontotta ki fekete lobogóját, s a megmaradt törzsek, nemzetségek mind köré gyűltek, hogy szembenézzenek végzetükkel. Azóta



sejtjük, hogy a Csapások kohójában voltaképp lelkünket edzi a Kőatya, ki a végpusztulás helyett talán más, nemesebb célt tartogat nekünk.



Erőt merítettünk hitünkből, s hadba szálltunk Tyrrano démonaival a Smaragdszemű pálcája alatt. Húsz éven át építettük hajóinkat a partmenti barlangok sötétjében, fehérlő csontok felett, vágatról vágatra vonultunk vissza városaink lángjainál. Ezüstcsákány Graim kiokított minket a kelepcék és a cselvetés tudományára, arra, hogyan lassíthatjuk a pokolfajzatok előnyomulását, újabb és újabb csapdák felállítására adva időt mestereinknek. Az utolsó csatát a sóják mellett vívtuk három napon és három éjen át: védtük szeretteinket, védtük becsületünket, a hajókat és a homályos jövőt. Ott esett el a Kőatya küldötte, ott vesztek sokan Bórog legjobbjai közül, de akik végül kifutottak a tengerre, száz meg száz halállal fizettek ellenségeinknek minden tőlünk elrabolt életért.

Száz és száz bárkán indultunk útnak, s bár a gonosz viharok sokakat elszakítottak a néptől, esztendők múltán felderengtek a horizonton Satralis partjai. Miigan, a Smaragdszemű, ki sebesülése után csupán annyi haladékot kért a Kőatyától, hogy övéit Bórogról új hazájukba átvezethesse, azon a napon Bul Ruurignak ajánlotta lelkét, s mire flottánk a csúcsok árnyékába ért, urunk hatalmas szíve nem vert többé.

Partra szálltunk hát ismét a földön, mit lakói Ynevnek neveztek. Gyászoltuk királyunkat, de örvendtünk is, hogy segedelmével ily kies tájékra leltünk. Mivel gazdáit nem ismertük, vártunk, s csak időleges szállásokat készítettünk. Legügyesebb felderítőink beljebb merészkedtek Satralis hegyei közé, s csakhamar kiderítették, hogy e tartomány felett az Agyag Anya gyermekeinek hercege uralkodik, kit övéi Merac Darvanként tisztelnek. Követséget menesztettünk udvarába: egyet-egyet a törzsek Őszei és Tudói közül, kik fegyvert csak ajándékba vittek magukkal. Nagyjaink átkeltek a hegyeken, s ott embervárosokat, dolgos népeket találtak. Nem hasonlítottak a hóhajúakra, de nappal jártak ők is, s ez bizony nyugtalanított minket, félelmünket azonban mosolyok mögé rejtettük - mert a Kőatya akaratából mosolyogni is tudtunk immár -, és a világosság óráiban léptünk be a herceg erődítményének kapuján.

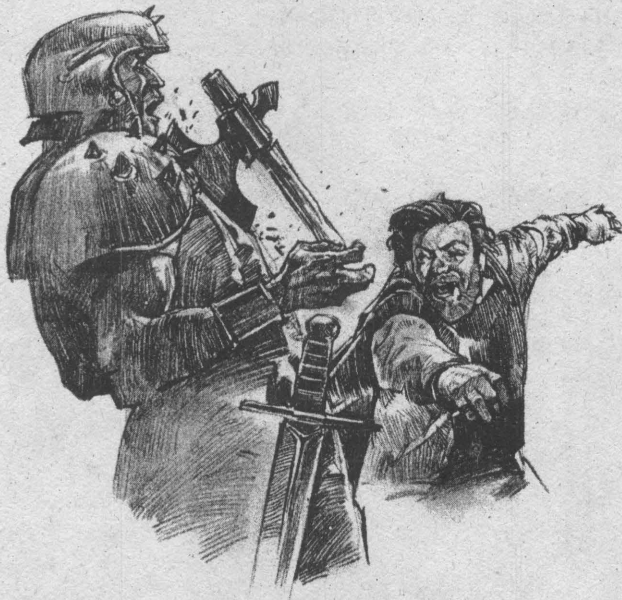
Az Agyag Anya gyermekei tisztességgel fogadtak minket; oly dolgok estek meg velünk, melyek a legmakacsabb kétkedőket is meggyőzték jószándékuk felől. A herceg elfogadta ajándékunkat, felállva szólott velünk, s történetünket meghallgatva a Traidlannek nevezett hegység örökös uraivá tett bennünket. Oly nagy jóságra vallott mindez, hogy a küldöttségből sokan - mind meglett férfiemberek - sírásra fakadtak, majd népünknek nevében vérszövetséget ajánlottak Merac Darvannek, ki hazájában hazát adott nekünk.

És dologhoz láttunk a hegyek barlangjaiban és kürtőiben, szabadjára engedtük az eleven fémet, légaknákat nyitottunk, s felszenteltük az első oltárokat, hogy méltóképp vállaszthassunk új uralkodót a régi helyett, kit egy földmélyi tó tükre alatt, valóezüst koporsóban helyeztünk örök nyugalomra. Megkoronáztuk fiát, Nelhacot, ki az Építő nevet nyerte tőlünk. Két nemzedéknyi idő sem kellett, hogy megint legyenek városaink, melyek szépsége a bórogiakkal vetekedett, hogy sereget állítsunk határaink védelmére, s hogy védműveket emeljünk az ártó szándékú fajzatok ellen. Hamarost megadatott, hogy vasunkat összemérhessük a Bahúbok vesztét okozó orkokéval, s a Kőatya akaratából erőt vettünk rajtuk: a rabló népség véres fejjel kotródott hegyeinkből, s attól fogva csak alattomban igyekezett eltűnket megkeseríteni.

Pedig keserű volt az nélkülük is. Mert sokat veszítettünk, mire idáig értünk, s mert magunkkal hoztuk a bennünket sújtó átkok emlékét: Sugro, ki a Harmadik Csapást reánk zúdította, egy hajó gyomrában elrejtezve követett minket, s új otthonunkban tovább fenekedett ellenünk. Valahányszor leleplztük, eltűnt, szertefoszlott, hogy másutt verjen tanyát - mondják, végül Ediomadban telepedett meg, mert ezredéve már, hogy utoljára mutatkozott Tarin - a Jó Menedék - tárnáiban.



Éltünk, ahogy élnünk adatott. Nem feledkeztünk meg eleinkről, oltalmaztuk utódainkat, s harcba szálltunk, valahányszor szövetségeseink úgy kívánták. Háborúkat vívtunk, csatákat nyertünk és veszítettünk az emberek ege alatt. Felfedeztük magunknak az emberek városait, megtanultuk az emberek nyelvét, belekóstoltunk még titkos tudományukba is - pedig az efféle okoskodás nem nekünk való, s mint rendesen, megint pártoskodáshoz vezetett.



A Bahúb törzsbéliek, kik Ynev földjét az ősök vérének jogán mindünknél inkább a magukénak érezték, Zimah Dert, egy világlátott, ám zavaros fejű Tudót emeltek maguk fölé. Der azt tanította, hogy a Kőatya félrevezette övéit, s velük fizettette meg a jövendő árát. Azt állította, hogy Bul Ruurig rossz sáfár volt, Kadal behódolt az emberek isteneinek, királyaink pedig engedékenységükkel romlást hoznak ránk. Szentségtörő és hamis szókat ejtett, azok, akiket emberi kereskedők tettek tönkre, vagy szeretteiket vesztették a hercegek hadjárataiban, mégis hallgattak rá, s Ércállú Traain uralkodásának százhetvenedik esztendejében tanácsra gyűltek. Megtagadták isteneinket, és szent vezérré emelték Zimah Dert, aki tüstént otthonajk és Tarin elhagyását parancsolta nekik. A király nem akart testvérháborút, ezért minden utat megnyitott előttük; a Bahúbok hű maradékát mások fogadták be, Zimah nevét azonban gyűlöletesnek nyilvánította a király, s elrendelte, hogy aki a külvilágban vagy más, messzi barlangokban éri, tüstént a vérét vegye. Neve a naptól foga Szökevény, azokat pedig, kik vele tartottak, Renegát Klánként emlegeti a nép. Ez volt a Negyedik Csapás előszele, melyet csakhamar újabb szörnyűségek követtek.

Tyrrano, századok elteltével nyomunkra lelvén, rést ütött a valóság szövétnekén, s szörnyeit új városainkra szabadította. Temérdek harcos veszett oda megfékezésük közben, s még fel sem ocsúdtunk, mikor a külső világból rettentő járvány szivárgott Tarinba - ha nem dolgoznak szakadatlanul a Tudók, talán mindünkkel végez, így azonban megmaradtunk, sőt, erősebbek és összetartóbbak vagyunk most, mint annakelőtte, mert megtanultuk, hogy sem hazát, sem békességet nem kapni ingyen, s hogy a veszély akkor is veszély, ha nem látható.

Mainapság Torof Oggi, a Smaragdszemű kilencedik ivadéka uralkodik felettünk. Városaink állnak, seregeink erősek, s a Kőatya, ha reánk tekint, mosolyogva ül kristálytrónusán. Vállt vállnak vetve harcolunk az embernépekkel, kiket félünk és csodálunk egyszerre, hisz a nékik engedett rövid időben több csapást állnak ki annál, mi számunkra felfogható. Éltük és haláluk arra tanít, hogy emelt fővel álljunk *minden* csapást - s hogy nyílt szívvel várjuk a jövendőt, bármit tartogasson számunkra Yneven és Bórog térségein..."

A törpék társadalmáról

Jelen értekezés rövidített és kivonatos formája azon munkáknak, melyeket Tarinban és Gianagban rendelkezésemre bocsátottak, de semmi olyat el nem vettem belőle, mely érthetőségét csökkenthetné - csupán arra törekedtem, hogy áttekinthetőbbé tegyek oly dolgokat, melyek a törpék számára teljességgel nyilvánvalóak s magától értetődőek.

A tarini társadalom csak első pillantásra tűnik egyszerűnek; az alaposabb vizsgálódás bámulatosan összetett rendszert tár fel, melyben egyszerre vannak jelen a természetes, rokoni szállakkal megerősített egységek, s a mesterségesen létrehozott kormányzati alakulatok. A rendszer működésének megértéshez úgy juthatunk a legközelebb, ha vizsgálódásunkat a törzs beható tanulmányozásával kezdjük.

A hagyomány szerint az idők kezdetén öt törzse volt a törpék népének. Ezek egyike Beriquelen - Bórogon - maradt, egy másik már ynevi tartózkodásuk alatt vált ki a kötelékből, mert új istent választott magának. Tarinban három törzs maradt - ezek alkotják a *Sdirt*, a törpenép misztikus egységét, melyet csak akkor fordíthatunk testvériségnek, ha szakrális vonatkozásait figyelmen kívül hagyjuk. Minden törzs egyetlen őstől származtatja magát. A törpe mítoszok szerint ezek az ősök voltak az első teremtett törpék, akiket Bul Ruurig a sziklákból életre keltett. A Fród törzs őse Gór, a Dabbibé Morri, a Sógé Kahir volt. Gyakorta nevezik magukat ezeken a neveken is, noha a külvilág felé egységes képet mutatnak, s egy idegen csak nagy nehézségek árán tudja őket egymástól megkülönböztetni. Akadnak persze olyan jelek, melyek alapján a törpék - vagy épp a szemesebb emberek - csalhatatlanul felismerhetik a velük szemben álló hovatartozását: a Fródok valamivel magasabb növésűek, hajuk durvább szálú, s azt, valamint szakállukat csakis bi-



zonyos ősi minták alapján hajlandók befonni. Hadijelvényeiken, klánzászlóikon, ékszereiken, testükön gyakorta ábrázolnak racklát. A Dabbib törzs tagjai között nem ritkák a vörös vagy vörösesbarna szőrzetűek, arcvonásaik elnagyoltabbak, előszeretettel viselnek színesebb öltözetet, mint a többiek. Hadijelvényeiken s másutt mindig fellelhető egy csákány. A Sógok kézügyességükről nevezetesek. Erős csontúak, zömökebbnek tűnnek a többieknél; szemük gyakorta jégkék, s a szőkék sem ritkák közöttük. Az ő jelképük a csillag, az Ős-Szem, mely beriqueli tartózkodásuk alatt vált törzsi szimbólummá.

Mindhárom törzs Tarin jól körülhatárolt területein él, s különböző feladatokat lát el. A Fród törzs birtokolja Tarin nyugati és délnyugati területeit, s a legnagyobb felszíni törpe város, Konkh is az ő felügyeletük alatt áll. Hatalmas kereskedőtelep ez, mely a Tarin számára nélkülözhetetlen cikkeket gyűjti be, majd eljuttatja azokat földmélyi rendeltetési helyükre. Nagy mennyiségben fogadnak itt élő állatokat, növényi és állati eredetű táplálékot, bőröket és nyersanyagokat, melyek Tarinban nem lelhetők fel, s melyekért a törpék ritka ércekkel, fémszerszámokkal és fegyverekkel fizetnek. A Fród törzs feladata továbbá a környékbeli erdők fáinak kitermelése, valamint azon ültetvények gondozása, melyek terményei háború esetén a hátország szűkös ellátmányát biztosítják. Híresek harcos klánjaik is, melyek a felszínen és a mélyben egyaránt tevékenykednek.

A Dabbib törzs tartja ellenőrzése alatt az északi és keleti területeket, mind a mélyben, mind a felszínen. Gyakorta csapnak össze a környéken tanyázó ork törzsekkel, melyek mind a mai napig saját szállásterületüknek tekintik e vidéket. A Dabbibok tiszte a határok védelmén és a belbiztonság fenntartásán kívül a különféle kézművesmunkák elvégzése is. A klán termékei jobbára a külvilágba kerülnek; nem mintha hitványabbak lennének más törzsbéli mesteremberek munkáinál, mindössze arról van szó, hogy a Dabbib műhelyekben készül a *legtöbb* használati cikk. Hatalmas kohók és kovácsműhelyek működnek a mélyben - nem véletlenül nevezik lakhelyüket az orkok *harg garran*nak, azaz Füstölgő Hegyeknek. Messziről csakugyan vulkáni gőzöknek rémlenek a kürtőkből ég felé bodorodó felhők; valódi rendeltetésükre csak odalent derülhet fény.

A Sóg törzs felügyel Tarin déli és délkeleti területeire. Ők a legkiválóbb bányászok és építészek, bár ezt más klánok a világ minden kincséért sem ismernék el. A Sóg törzsbéliek alakították ki a legjobb kapcsolatokat az embernépekkel: Gianag és az Északi Szövetség nem egy városában csodálhatjuk meg az általuk emelt palotákat, szerkezeteket. Az ő irányításukkal nyitják az új tárnákat, s ők vezetik a nagyobb építkezéseket is.

Akadnak olyan munkaterületek, melyeket mindhárom törzs rendkívül fontosnak tart, ezeken számos klánjuk tevékenykedik együtt. Legfontosabb feladatuknak Tarin és a családok védelmét tartják; számos, kizárólag harccal foglalkozó klán járőrözik mind a felszíni és felszínközeli, mind a földmélyi területeken. Nem könnyű feladat egyik sem, mert a birodalom felső határait védők az Északi Szövetség nagyjainak is engedelmességgel tartoznak, az alant portyázó harcosok pedig gyakorta kerülnek szembe olyan lényekkel, melyek kizárólag odalent élnek, s állandó fenyegetést jelentenek a mélyben épült városokra. Számtalan krónika dicsőíti az emberek oldalán harcoló törpe seregek bátorságát és hősiességét, a Tarin mélyén zajló háborúról, a Tyrranofattyak (aquirok??) elleni küzdelemről azonban keveset tudunk - pedig ebben a küzdelemben a kőfiak harcosok, papok és varázstudók sokaságát áldozzák minden esztendőben.



Mindhárom törzs fontos feladatai között tartja számon az új bányák megnyitását, a folyamatosan bővülő tárna- és csarnokvárosok építését. Minél átláthatatlanabb egy ilyen városrendszer a kívülállók számára, annál hatékonyabb a védelme, ha az ellenséges behatolók mégis átjutnak bonyolult csapdarendszeren.

Minden törzset kétszáz-kétszázötven klán alkot. Ezek a hatékony szervezetek erős rokoni szálakkal összefogott kisebb egységek, melyek vezetését a klán minden tagja fölött



álló főnökök látják el. Általában a klánok is azonos őstől származtatják magukat - ezek rendszerint valamely törzs hősei vagy tudósai, de előfordulnak olyan klánok is, melyek valamely beriqueli állattól eredeztetik magukat. Ilyen a Sóg törzsbéli Tardd klán, melynek őse a hasonló nevű sárkány, vagy a dabbib Harsi klán, melynek tagjai Sedikki, az óriás denevér leszámazottainak tartják magukat. Egyazon törzs klánjai között nincs szigorú hatalmi rangsor, mindenütt akad azonban két-három harcos klán, mely a törzsfőket adja. A harccal foglalkozók mellett minden törzsben vannak olyanok is, melyek tudományokkal, bányászattal, kézművességgel vagy építészettel foglalkoznak. Vannak teljesen egyedi mesterségekben elmélyült klánok, mint a Sóg törzsbéli üvegfúvók, a Fród bankárok és a Dabbib kereskedők.

A klánokról értekezvén mindenképp szólnunk kell ezek belső felépítéséről is. Minden klánt 3-10 azonos szakmában jártas, erős rokoni szálakkal összekötött nagycsalád, az úgynevezett *daug* alkot. A *daug*ban 3-4 nagycsalád lép nem csupán jelképes, számos szertartással megerősített mesterségbeli szövetségre a választott vezető - jobbára nem a legidősebb, hanem a leginkább hozzáértő személy -, a *Dóg* vezetésével. Valószínű, hogy a klánok épp efféle szövetségből alakultak ki hajdanán - ezt bizonyítja már említett, híresen egyedi jellegük. Minden klánon belül kialakult a munkamegosztás, mely, a többség érdekeit szem előtt tartva, a *daug*ok szintjén is érvényesül. Az egyes nagycsaládokban általában négy, nem ritkán öt nemzedék él együtt a családfő vezetése és felügyelete alatt. A családok legalább olyan büszkék a munkájuk minőségére, mint a *daug*ra, klánra és törzsre, amelybe tartoznak. Nem érhet nagyobb szégyen egy családot annál, mintha az ő munkájának rossz minősége gátolja a többieket feladatuk sikeres elvégzésében.

Ha megemlékeztünk a különböző egyedi munkákat végző klánokról, szólnunk kell az úgynevezett közös klánokról is. Ezek általában az azonos törzshöz tartozó, de valamely szerencsétlenség folytán klán vagy *daug* nélkül maradt családok szövetségei; olyan törpék alkotják őket, akik önnön haszontalanságuktól irtózva törzsükön belül új klánokba tömörültek, s az élet számos területén játszanak övéik kezére. A leghíresebbek a Sóg törzsbéli közös klánok, melyekben harcos- és vájár-*daug*ok működnek együtt nagy sikerrel.

A klán minden körülmények között kiáll tagjai mellett - nem csak a becsület kötelezi őket erre, hanem a hagyomány is. Minden klán saját szimbólummal és hadijelvénnyel rendelkezik. A szimbólum általában valamely ábra vagy különös fontossággal bíró jel. Nem hasonlítanak a törpék rúnáira, de mindenütt megtalálhatók, ahol a klán tevékenykedik; ott látható a klán keze alól kikerülő termékeken, ez ékíti ruházatukat, olykor testüket. A hadijelvény a beriqueli idők hagyatékából származik: akkortájt a klánok közt még nem volt általános a munkamegosztás, s minden család azonos számú harcost adott a népnek. Ez nem jelenti azt, hogy manapság a törpék már nem harcosok - nem is veszik törpeszámba azt, aki nem bánik jól a fegyverekkel -, de a legtöbb klán csak akkor nyúl fegyverhez, ha igazán nagy veszély fenyeget. Erre legutóbb a Zászlóháborúk során került sor. Hadijelvénye ettől függetlenül minden klánnak van, s ha kell, ezek alatt vonulnak harcba. Minden klán lakhelyén található egy csarnok, melynek falát a klán tagjainak nevei, tetteik ábrázolásai díszítik. A régebbiek esetében a Klánfal akár több termet is elfoglalhat. Őrei a *krigek*, ők felelnek az új nevek felkerüléséért, és ők vésik vagy festik fel a nevek mellé a dicső tettek mementóit is. Ezek nem feltétlenül hadicselekmények - egy kitűnő páncél vagy pajzs kovácsolása hasonló fontossággal bír. Dalaik különösek, gyakorta sértik az emberi fület, a törpék számára azonban nem létezik nagyobb megtiszteltetés annál, hogy egy klánbéli *krig* megénekli őket.

A hadijelvényekével vetekszik a klánkürtök becsülete, melyeket a mélyben csatangoló szörnyek csontjaiból készítenek. E földmélyi tárnákat zengető, díszes hangszerekkel a tariniak mérföldek távolába üzenhetnek, s mint mondják, minden klán külön jelrendszert használ. A klánkürtökhöz





hasonlóak a hadikürtök, melyeket fémből készítenek, és kizárólag ütközetekben használnak. A törpék esküsznek rá, hogy mindnek más hangja van, az emberi szem azonban csupán a formák jelentéktelen eltérését érzékelheti. A leírások szerint torokszorító érzés a kürtök hangjától fanatizált tarini seregekkel szembenézni - ez a megpróbáltatás ezidáig - s szerencsére - csak az orkoknak és a toroniaknak jutott osztályrészül.

Minden klán több tetoválómestert tart. Ezek az ügyeskezű törpék díszítik fel a közösség tagjait a különböző családi és klántetoválásokkal, melyek a hovatartozást jelzik, s az ártó szellemektől is megvédelmezik viselőjüket. A törpe gyermekek harmincéves korukban kapják az első rajzolatokat, a továbbiakat a nagyobb ünnepek alkalmával nyerik el. E tetoválások általában kacskaringós minták és ábrák, gyakorta különös, mitikus lények. Legtöbbször a karokat, a nyakat és a hátat díszítik velük, de előfordul, hogy az arcra és a szemek köré is felrajzolják őket.

Minden törzsnek vannak tudós klánjai. Ezek nem rokoni szálakkal összekötött szervezetek, hanem képességeik, tudásuk alapján kiválogatott személyek csoportjai, melyek a törpék oktatásával foglalkoznak. Minden ynevi nép között a törpéknél a legmagasabb az iskolázottak aránya, noha "általános műveltségük" inkább a föld mélyén hasznos. A tariniak egyébiránt meglepően sokat tudnak az embernépek történetéről, a felvilág dolgairól. Minden törpének tökéletesen kell ismernie saját múltját, s ajánlatos, bár nem kötelező elsajátítania a számolás tudományát is. Jártasak a kovácsmesterség, a bányászat és az építészet alapismereteiben, nemkülönben a betűvetésben, mely náluk inkább vésővel vagy késsel, semmint pennával történik. Egyes iskolákban a felszíni népek nyelveit és írását is megtanulhatják, bár ennek nem minden törzs tulajdonít fontosságot. Az érdeklődők az ervvel kezdik, és a Közössel folytatják a sort - egzotikus nyelveket oktató iskolák csak a fővárosban, Gromthi-karr Khazadban találhatók.

Az oktató klánok kebelén élnek a legnagyobb törpe bölcsek, a *káor*ok. Megkülönböztetett tisztelet övezi őket, mert ők döntenek a vitás ügyekben: Kadal papjaihoz, a szigorúan vett törvényalkotókhoz csak kivételes esetekben fordulnak értelmezésért. A tarini társadalomban elkövetett bűnök általában soha nem járnak véres megtorlással: a bölcsek által kiszabott büntetés a vétség súlyosságától függően megszégyenítés vagy száműzetés. A *káor*ok a lejegyzői a törpék cselekedeteinek, emellett számos bölcseleti mű került ki kezük alól a századok során, s se szeri, se száma Tarinról szóló munkáiknak. A számukra fenntartott zugokban bámulatos kultúrkincset lelhet az, aki a bebocsátásra érdemesnek találtatik: ládaszám őrzik a valóezüst fémlapokra, *suóg*okra rótt tudást, s figyelmüket az embervilág értékesebb könyvei, tekercsei sem kerülik el. Bőrt és papírt - foszlékony voltuk miatt - írásra nem használnak, még térképeiket is furmányos módon egymáshoz kapcsolt fémlapokra karcolják.

A klánok belső hierarchiájában a tisztelet és az életkor a meghatározó, de akadnak olyan feladatkörök is, melyek betöltése rátermettség vagy közös akarat kérdése. A klánfőnököket a klángyűléseken választják, ha az előző visszatér a nagy körforgásba, vagy valamilyen módon alkalmatlannak találtatik. Szintén választás útján dől el, ki legyen a klán pénzügyeivel foglalkozó kincstárnok, aki egyben a klán köveinek őrzője is, és nem egyszer előfordult már, hogy ezt a tisztséget egy fiatalabb, apja kiváló pénzügyi érzékét öröklő törpe nyerte el. Törzsenként külön nincsenek ugyan papi klánok, mint azt nemsokára bővebben is kifejtjük majd, de minden klánban él egy ide rendelt személy, aki a szükséges szertartásokat elvégzi, s gondoskodik az egyházi feladatok elvégzéséről. Ez általában Kadal egy papja, de előfordul olykor, hogy más isten képviselője tevékenykedik a klán mellett. Rátermettség alapján döntik el, ki lehet a klán fegyvermestere, a legjobb fegyverforgató, aki az általa választottakkal a klán biztonságára felügyel. Nagy körültekintést és határozottságot kíván ez a feladat, hisz a választottnak állandóan észben kell tartania, melyik *daug* hol tanyázik, hány idegen tartózkodik a klán területén, s mi folyik épp a szomszédos klánok tárnáiban.





A törpék társadalmában nincsenek a szó emberi értelmében vett nemesek, és nem ismernek születésen alapuló előjogokat sem, leszámítva tán a törzsfői poszt bizonyos klánokon belül való öröklődését, ám végső soron ez is a célszerűséget szolgálja, hisz a hatalmi harcok csak meggyengítenék a közösséget. A törpék a felemelkedés más módjait ismerik: a pontosan és eredményesen végzett munkát, a család, a klán és a nép boldogulásának szolgálatát. Ha valaki teszi a dolgát, használja a fejét, bizonyos lehet benne, hogy előbb-utóbb lehetőséget kap nézetei kifejtésére a klángyűlésen, azután - ha másként nem dönt - akár a törzsek tanácsülésein is, ahol a faj egészét érintő döntések születnek. Az ilyen módon vezető szerephez jutott törpék alkotják a városok élén álló Atyák Körét. Az Első Atya rendszeres kapcsolatot tart fenn a birodalom vezetőivel, az Őszekkel, s ő az, aki a Tarin érdekét szolgáló utasítások végrehajtását felügyeli az adott városon belül. A többi Atya a részfeladatok összehangolásán, a munka hatékonyabbá tételén szorgoskodik.

A törpék általában nem szeretik az egyénieskedést - ez kritikus pillanatokban gyakorta volt végzetes számukra -, a legszívesebben közösen döntenek mindenről. A gyors gondolkodású, határozott törpék többnyire katonai parancsnokként kamatoztatják képességeiket, bár egy-egy manufaktúra vagy kereskedőház élére kerülve olykor több hasznot hajtanak hazájuknak, mint a harcmezőn.

A király személyét - hagyomány szerint a Torof nemzetségből - a törzsi tanács választja, s ők döntenek a törpenép életét befolyásoló számos más kérdésben, építkezések, szövetségek, háborúk dolgában is. Az ő munkájukat van hivatva megkönnyíteni a külső tanács, melyet a kisebb horderejű döntések meghozatalára hívnak össze. Ilyenek a városok, a helyi és a távolsági kereskedelem ügyei, a tartalékok elosztásának, a javak begyűjtésének kérdései. és lebonyolításáról hozott rendelkezések. A sok beszéd ellenére se higgyük azonban, hogy a törpe határozatlan fajzat, aki csak mások árnyékában, parancsra képes munkáját végezni! A gyakori tanácskozások felerészt az eltérő véleményt valló, olykor az önfejűségig makacs vezetők összebékítését szolgálják, nehogy az Átkos Ikrek szelleme ismét feltámadjon Tarin tárnáiban.

Bármily sokat számít azonban a rátermettség, egyes dolgokban magasabb szempontok alapján kell dönteni. A törpék szövetségei láncolata éppoly híres, mint a toroniak Concordiája, noha azzal ellentétben *mindkét* félnek szigorú kötelezettséget ír elő. Mivel egy szövetség - *hadd* - megkötése általában a többség érdekét szolgálja, az ilyen ajánlatok ritkán torkollnak vitába a különböző tanácskozásokon. Tarin lakói számos szövetségfokozatot ismernek, s mindhez egyforma komolysággal viszonyulnak - a különbség csupán a megkötés külsőségeiben rejlik. Leggyakrabban szóbeli, úgynevezett *freh*-szövetségek köttetnek, melyek mindennapos dolgok teljesítésére kötelezik a feleket. Ilyen lehet bizonyos nyersanyagok időbeni szállítása, egy szolgálat viszonzása, kezesség vagy más közbenjárás. Valamivel komolyabb, nagyobb fontosságú szövetségek a kéz- vagy *daár*-szövetségek, melynek megkötésekor a felek többek szeme láttára megérintik egymást - többnyire a vállon vagy a karon -, s fennhangon ismertetik paktumuk célját és feltételeit. Ilyenek a nagyobb üzleti vállalkozások, a közös munkára való felkérések, valamint a házasságok. A legerősebb kötéseket *fúd*- vagy vérszövetségnek nevezik, melyek csak a legnagyobb horderejű dolgokra vonatkozhatnak: közös harcra, klánalapításra vagy testvérré fogadásra. Ilyenkor általában kőbe vagy fémbe is vésik a szövetség célját és feltételeit, hisz ez a legkomolyabb kötés mind között. Az Északi Szövetség vezetőit ilyen kötelék fűzi Tarin lakóihoz, s a törpék a századok folyamán sosem próbálkoztak elszakításával.

A felsoroltakon belül számos al-*hadd* lehetséges: egyének, családok, dinasztiák, *daug*ok, klánok és törzsek közti csakúgy, mint egyén és törzs, *daár-hadd* és *daár-hadd* közötti, s törpe legyen a talpán, aki ebben a bonyolult, gyakorta egymásnak ellentmondó, csakis Kadal papjai által szabályozott rendszerben kiismeri magát. A *hadd* tudatos megszegése mindenesetre az egyik legsúlyosabb bűn, amit tarini elkövethet - a vétkest többnyire örökre száműzik, egész családjával együtt.

A törpe társadalom legkisebb, egyben legfontosabb építőköve a család. Az emberi fogalmak szerinti családot is ismerik, de - részint gondolkodásukból, részint eltérő életritmusból és szokásokból fakadóan - a törpe *sagadd* kifejezés ennél jóval többet takar. Nem csak szülők és gyermekek, esetenként nagyszülők közös háztartásáról van szó, hanem egy emberi szemmel szinte átláthatatlan szövedékről, melybe a kirívóan hosszú élettartam miatt nem csak a dédszülők tartoznak bele, hanem az egészen távoli rokonok is. Maga a *sagadd*, a nagycsalád két részből áll. Egyrészt a legidősebb törpe férfi, a *ghúr* rokonságából, másrészt felesége, a *harina* hozzátartozóiból. Elképesztő belegondolni, hogy a törpék mindenkit személyesen ismernek saját *sagadd*jukon belül; pontosan tudják, ki kinek a fia vagy leánya, mit csinál és melyik másik családból kíván magának párt. Mivel a törpék ritkán házasodnak saját *sagadd*jukból - bármily távoli legyen a rokonság -, ez két-három nemzedéknyi idő alatt rémisztő bonyolultságú rokon-szövedéket eredményez. Ha hozzávesszük még, hogy a törpék ritkán nemzenek három gyereknél többet - az ikerszülés kivételesen ritka, a Klánfalra lehet kerülni vele - máris világossá válik, hogyan váltak a gyermekek a család legféltettebb kincseivé. Emberi mértékkel igen hosszú ideig igénylik a gondozást, s természetesen meg is kapják, hisz ők a nép jövőjének zálogai.

Egy nagycsalád 200-250 főt számlál. Ez alapján könnyen kiszámítható, hogy a tariniak törpék nagyjából másfélmillióniyan vannak. Szerény szám ez annak fényében, mily sok maradandót hagytak maguk után - még ellenségeik is egyetértenek abban, hogy a lehető leggazdaságosabban használják fel a számukra kiszabott időt.

(Botorság lenne mindebből arra következtetni, hogy Tarin elfoglalása egy tízszeres túlerejű ellenfél számára már gyerekjátéknak minősül. Ha megfeledkezünk is a századokon át tökéletesített védműrendszerekről, s csupán az otthonukat védő kőfiak elszántságával számolunk, előre láthatjuk a támadók pusztulását. A tárnabirodalom veszedelmének hírére egyes vélemények szerint még a kiszakadt vagy kitagadott klánok is fegyvert ragadnának, a kontinens kalandozói pedig - kiknek sorait az idők folyamán számos törpe erősítette -, ugyancsak kimondanák a maguk szavát.)

A családon belül nagy tisztelet övezi az asszonyokat és az öregeket. A családot érintő kérdésekben szinte mindig a legidősebb nő szava a döntő, a házban és a ház körül a családanya az úr - ilyenkor még az amúgy kérlelhetetlen férfiak is fejet hajtanak előttük. A nagycsaládok nem laknak egy épületben, de általában megközelítőleg azonos környéken, s többnyire ugyanabban a városban tanyáznak. Egy házban - csak a könnyebb érthetőség kedvéért írok házat - rendszerint csak egy dinasztia él. A dinasztia alatt egy teljes jogú férfi közvetlen leszármazottait kell értenünk, tehát a feleségét, gyermekeit és unokáit, egészen a legkisebbekig.

A törpe ház fő helyisége a nagyterem, a *kal*, ahol főznek és esznek, de itt tartják ünnepeik legtöbbjét, itt gyűlik össze a család, és itt áldoznak isteneiknek is. Számos kisebb barlang és kürtő, akna tartozik még egy ilyen házhoz: hálófülkék, kamrák és szellőzők, a föld alatti vizeket elvezető csatornák, más lakásokba nyíló járatok, fürdők. A törpe háztartásokban kevés hulladék keletkezik, s ha mégis, azt a legkülönbözőbb módokon tudják újra felhasználni - környezetük nem engedi, hogy bármit veszni hagyjanak. Talán ezért gondolják sokan, hogy a törpe zsugori és kuporgató nép, s nem gondolnak bele, hogy minderre az óvatosság és a megfontolás készteti őket.

Legalább ennyire fontos helyszíne a törpék hétköznapjainak a munkahely, ahol a családfő dolgozik. A hasznosság szentélye ez, legyen akár vashámor vagy tárna, őrposzt vagy gyémánttelér. A műhelyek felavatásához számtalan szertartás fűződik, s a férfiak legalább olyan büszkeséggel és szorgalommal csinosítják ezeket a helyeket, akár asszonyaik a maguk birodalmát. Báérmibe fognak, előtte eleik és isteneik közbenjárását kérik, akiket szívesen - s olykor megkapó profanitással - ábrázolnak.

Ideje, hogy szót ejtsünk a törpe társadalom olyan szervezeteiről is, amelyek hatékonyan segítik a nép életét, ám nem a hagyományos családi-rokoni kapcsolatokon nyugszanak.

Tarin államformája királyság, de mint azt az eddigiekből sejteni lehet, ez a fajta királyság nem fedi tökéletesen a fogalmat, amit ez alatt érteni szokás. Az uralkodót körülvevők - a három törzs küldöttei, akik tanácsaikkal segítik a királyt, a legnevesebb fegyverforgatók és a papok, akik közvetítő szerepet játszanak az uralkodó és a törpék istenei között - olykor ugyan báróknak, generálisoknak vagy épp tisztelendőknek nevezik magukat, ám csupán azért, mert felfedezték, hogy ez könnyebbé teszi az érintkezést a külvilági monarchiákkal. A hercegi cím viszont valóban kijár a király fiainak, akik ezt akkor is megőrizhetik, ha nem ők kerülnek a trónra - ám mivel családjuk is hercegi család marad, a törpék vérségi kapcsolatai pedig közismerten szerteágazóak, Tarin majd' minden polgára elmondhatja magáról, hogy szegről-végről rokona a Torof-dinasztiának.

Már beszéltünk azokról a klánokról, amelyek feladatukul a birodalom határainak és fel nem derített járatainak őrzését kapták. Belőlük szervezték a birodalom hadseregét, amely mára önállósult, s közvetlenül az uralkodónak, valamint a törpenép Vörös Hadurának (lásd ott!) tartozik engedelmességgel. Elit egységei - a Mélység Őrizői, a Racklalovasok vagy a Fekete-vértesek - kontinensszerte elismerésnek örvendenek, noha az írott történelem során sosem nyomultak délebbre Toron és a Dwyll Unió határánál.

Illő külön is megemlékeznünk azokról, akik a népet érintő minden döntésből részt vállalnak, s akiknek léte meghatározó Tarin mindennapjai szempontjából anélkül, hogy





fegyvert ragadnának, követ hasítanának vagy értékes tárgyakat készítenének: a törpék papjairól, kiket a nép - az ősi, bórogi kifejezéssel élve - mindmáig Tudóknak nevez.

Nem vitás, hogy különleges képességekkel kell bírnia annak, kit papnak fogadnak. Mint már említettük, minden klánnál szolgálatot teljesít néhány beavatott. A mindennapi szertartások, a gyógyítás és a lelki nevelés mellett feladatuk, hogy megtalálják az ifjú törpék között azokat, akik az "istenek adományában" részesültek, vagyis képesek a szakrális energiák megzabolázására. Az ilyenek kiválasztásuk után - mely nagy megtiszteltetés és dicsőség a család számára - a fővárosba kerülnek, ahol hosszú évek előképzése után elválik, mely halhatatlan tart igényt a szolgálataikra. A beavatási szertartások után ismét dolgos tanulóévek következnek, s a tanoncok tehetségétől függően 50-75 éven belül magukhoz vehetik istenük szent szimbólumát, s felékíthetik magukat a megáldott kövekkel. Egyesek visszakerülnek a különböző klánokhoz, mások istenük templomaiban látnak el szolgálatot, s varázshatalmukat a törpenép boldogulására fordítják: szertartásokat, ünnepeket vezetnek, netán a birodalom határain zajló ütközetekben kamatoztatják tudásukat. A tehetségesebbek a *káor*ok mellé kerülnek a "könyvtárakba", hogy további tudással vértezzék fel magukat, s később az ifjú tanoncok képzését bízzák rájuk.

Külön kell szólnunk Bul Ruurig papjairól, a legigazibb Tudókról, kiket megkülönböztetett tisztelet övez. Ők az ismerői a törpéket sújtó csapásoknak, melyek a hagyomány szerint elkerülhetetlenek - egyes kitagadott klánok persze másként gondolják -, s az ő feladatuk mindannyiszor kivezetni a veszedelemből népüket. Számtalan híresztelés szól hatalmukról és cselekedeteikről; jobbára a törpenép előtt sem ismert hadjáratokban szállnak szembe a földmélyi teremtményekkel és egyéb veszedelmekkel. Beszélik, pusztán a hangjukkal képesek mások befolyásolására, s még számos hihetetlen praktikával bírnak, mert a föld elemi síkjához eltéphetetlen kötelék fűzi őket. Suttogják, hogy mostanság új, rejtett várost építenek valahol, s hogy igyekezetük a következő csapás közeledtére vall - ám erről, ahogyan az obszidián papjait érintő egyéb kérdésekről, a legbátrabbak sem beszélnek nyíltan.

Vegyük sorra ehelyt a törpék életében főszerepet játszó deitásokat, hisz borongó lelkük megértéséhez csak így juthatunk közelebb!

A jelenlegi főisten Kadal, a Tárnákat Zengető, ki Bul Ruurigot váltotta fel a hatalom csúcsán. Drágaköve a rubin, választott nemzetsége a Torof, kiket a Bórogi Menekülés óta minden vésztől megoltalmazott. Jobbja felől testvére a Fejszés Tooma, a hadak és a bátrak gyámola áll. Köve a smaragd, fegyvere a kétélű *ragon*, mivel ha kell, egy sárkányfőt is kettéhasít. A mélység szívéből maga a Kőatya figyeli őket, kinek az obszidián a kedves. Asszonya Sarrag, a Láng Őrizője, a családok védelmezője, a Zafírszemű, másodszülötte Ramog, az Üllőúr, a kovácsok istene, kinek köve az opál, s kit hívei - Tarin istenei közt egyetlenként - szakáll s ing nélkül ábrázolnak. A renegátok, kik többségükben Zimahot istenítik, csupán annyit árulták el bálványukról, hogy annak kedves köve az ónix, ám az ércek hercege, az arany sem kedve ellen való.

A kultusztól és a törzsektől függetlenül dolgozik az a szervezet, mely a Kőatya ajándékát, az eleven fémet védi és neveli. Külön csarnokokat hoztak létre e különös matéria tartására, s gondoskodnak róla, hogy folyamatosan gyarapodjék. Számos titkos hely akad a szövetséges országokban, ahová juttattak belőle - rendszerint kimerült és elhagyott bányák, ahol a fém ős-háborítatlanságban élhet, kitöltheti a sziklák repedéseit, elheverhet a fénytelen tavak mélyén, megtelepedhet a sebes sodrású barlangi folyók kövein - a törpék csupán a hozzá vezető utakat vigyázzák erős mágiával, éles fegyverekkel.

Ynevszerte tisztelet övezi a tarini Lélekhívókat. Nemcsak megjelenésükben, de viselkedésükben is félelmet keltők e vörösre festett szakállú törpék, kik érkezését messziről jelzik a csúcsos kalpagjukra aggatott csengettyűk. Titokzatosságban talán még a Tudókat is felülmúlják, bár tevékenységükről sokkal többet tudni. Nem mások ők, mint közbenjárók az élők és a holtak világai közt, s az ősök iránti tiszteletet hivatottak tolmácsolni abban a tartományban, hová élőknek nincs bejárásuk. Közvetítésükkel Tarin lakói tanácsért, megerősítésért fordulhatnak a család vagy a klán legendás eleihez, avagy egyszerűen köszönetet mondhatnak nekik segítségükért. (A törpék lelke ugyanúgy részt vesz az örök körforgásban, mint az embereké, de sokkal több időt töltenek el az általuk *Róinn*nak nevezett helyen, hol - hitük szerint - lelkük szemlélődik, végigjárja mindazon utakat, melyek a tökéletesedéshez vezetnek. Csak akkor mondanak búcsút a tudásnak, akkor öltenek testet ismét, ha biztosra veszik, hogy korábbi hibáikat többé nem követik el.) A Lélekhívók értik a módját, hogyan bírják szóra a *Róinn* simogató sötétjében időző szellemeket, akik, ha jónak látják, juttathatnak bölcsességükből még eleven véreiknek. A szertartások rőtszakállú mesterei rendszerint magányosan, a városoktól és ipartelepektől távol élnek, de ha hívják őket, tüstént felkerekednek, s minden erejükkel azon munkálkodnak, hogy segítsenek a hozzájuk folyamodókon. Szolgálataikért nem kérnek pénzt - annak Tarinban sosem volt értéke -, a vendéglátást azonban szívesen veszik, s előfordul, hogy egy-egy sikeres beszélgetés után napokig az adott család körében maradnak. Maga a beszélgetés elmélyült meditációt és bonyolult szertartásokat igényel, mely során a Lélekhívónak számos jelet kell felvésnie vagy felrajzolnia. Ha az eltávozott még a *Róinn*on tartózkodik, általában válaszol a hívásra, meghallgatja a kéréseket, azután a Lélekhívó szájával válaszol. A családok ritkán választják ezt a módot a tanácskérésre: a hagyomány szerint a holtakat nem tanácsos, s nem is illendő nap nap után háborgatni.

A Lélekhívók másik - úgy lehet, kézenfekvőbb - szertar-

tása az úgynevezett kiajánlás. E rituálé során a család vagy a klán felkér egy, a *Róinn*on tartózkodó hőst, hogy legyen a ház, a műhely vagy a város védszelleme. Ha a holt lélek beleegyezik, a Lélekhívó megidézi, és faragásokhoz köti esszenciáját az adott épület, műhely falain. Attól a pillanattól fogva az ős szelleme vigyázza a környéket, figyelmeztet a közelgő veszélyre, s ha kell, minden erejével védelmezi az oltalmába húzódókat. Tarinban több ezer ilyen szellem él - a mágikus rajzolatok persze főként a felszíni telepeken és a határállomásokon gyakoriak.

Végezetül néhány szó a törpék ruházatáról. Hétköznapi teendőikhez a tariniak a praktikus ruhákat részesítik előnyben. Nem a külcsín, nem a színek fontosak ilyenkor, sokkal inkább a megbízhatóság és a tartósság. Emiatt durva, két-háromrét hajtott vászonból varrt nadrágokat, erős ingeket, vastag bőröveket, mellényeket, bőrsapkákat viselnek. Nem ritka a bőrkötények használata sem, míg a bányászok a szemük világát racklacsont ellenzővel óvják. A legszívesebben vastag bakancsokat húznak, a hidegebb termekben, járatokban lábukat prémcsizmába bújtatják. Az ünnepi ruházat sokkal díszesebb és könnyedebb: ilyenkor előkerülnek a hímzett köpönyegek és ujjasok, s a családi ékszerek is sokkal fényesebben csillognak. Előszeretettel alkalmaznak orrba és fülbe való, kővel díszített ékeket, s a családi vagy klántetoválások is teljes szépségükben mutatkoznak a parázsfényes mulatságokon. Kedvelt zeneszerszámaik a fúvós- és vonóshangszerek, különösen a *targi*, az öthúrú hegedű és a *hig*, mely egyeseket öblös furulyára, másokat - főként a kalandozók közül - nyulat nyelt kígyóra emlékeztet.



A törpék élettanáról

E rövid ismertető elkészítésében nagy segítségemre volt Alkader barátom, az ismert nekromanta. Éleslátásáról és lényegretörőségéről ismert, velős mondatain csak kevés helyen kellett változtatnom. Köszönet érte!

"A törpék melegvérű népség, mely mind testfelépítését, mind belső elrendezését tekintve nagyban emlékeztet ránk, emberekre. Magasságuk változó, hat és tíz arasz közötti, olykor a hatnegyed lábat is meghaladja. Testük arányai valamelyest különböznek a miénktől: fejhosszuk általában csupán testmagasságuk hatodát teszi ki, karjuk és lábuk ízületei az emberinél nehezebben hajlók, testszőrzetük erősebb, különösen a mellkas és a hát tekintetében, ez alól csupán a nők kivételek, ám az emberekével összevetve az ő szőrzetük is jóval dúsabbnak mondható. Bőrük vastagabb, halovány árnyalatú, az erős napfény gyakorta eredményez rajta fájdalmas pírt. Csontjaik száma a miénkkel egyező, ám azok mind szilárdság, mind tartósság dolgában felülmúlják az embernépek csontozatát. Külön említést érdemel a koponya, melynek összeroppantására csak kevesen vállalkozhatnak sikerrel. A mellkas csontjai is hatékonyabban óvják a tüdőt és a szívet, mint az emberfélék esetében, s mindenképp említést érdemel, hogy a törpék nem rendelkeznek úgynevezett lengőbordával, így az oda irányzott ütéseket laikus számára megdöbbentő egykedvűséggel viselik. A végtagok csontozata különösen vaskos, rendkívüli teherbírású.

A törpék minden általunk ismert szervvel rendelkeznek, ám a májuk jóval nagyobb, s ha az ezirányú lar-dori kutatások eredményeit ellenőrizni nem is volt módunkban, bízvást állíthatjuk, hogy a méreganyagok kiszűrésében sokkal hatékonyabb - adódik a következtetés, hogy efféle matériákkal természetes környezetükben az ősidőktől fogva szembekerülnek. Életmódvizsgálattal és más, papírosra nem kívánkozó praktikákkal igazoltam, hogy a földmélyi körülmények majd' minden hasznosítható táplálék befogadására alkalmassá teszik a gyomrot és az emésztőrendszert: igaz lehet a híresztelés, miszerint, ha nem jut az asztalra finom étek, a törpék beérik bármivel, mi alant megterem, a csimaszoktól a fény nélkül élő gombákig. Erre utalt egyébiránt a fogak vizsgálata is, mely akárcsak a miénk, inkább hasonlít a mindent felfaló disznókéhoz, mint a kutyákéhoz vagy orkokéhoz. Szívük hat kamrából áll, minek okán nagyobb és tágulékonyabb a miénknél, ám jóval lassabban ver - ez kétségkívül a javukra írandó, s miként a gyakorlat mutatja, az emberit nyolc-tízszerte felülmúló élettartamot tesz lehetővé. Azonos sérülések esetén - mivel vérünk nagyjából ugyanoly idő alatt alvad - a törpék jóval nehezebben véreznek el, hisz szívük kevesebb vért vet a seb felé, mint a miénk.

Tán a szív restségével magyarázható a törpék lassúbb gondolkodása, mit ők önérzetesen csak megfontoltságnak neveznek, s életük hosszúra nyúltában döntő szerepet tulaj-



donítnak neki. Egyetlen dolog van, mi sokkal inkább igénybe veszi a törpék szervezetét mint az emberekét: a terhesség. Már az időtartama is jóval hosszabb, majd' másfél esztendő, s ezalatt a magzat oly nagy mennyiségű sókat és egyéb matériákat von el az anyai szervezettől, hogy a szülés után az sem kevésbé gyámoltalan gyermekénél. Nem is esnek teherbe újra, míg szervezetük erre készen nem áll - a feltöltődés esetenként 50-75 esztendőt is igénybe vehet, azt mágikus praktikákkal siettetni pedig hitük s erkölcseik ellen való. A törpe nők éltük során - négy-ötszázesztendős korukig termékenyek - csak 3-4 gyermek kihordására képesek. De szükség is van a szülések közti időre, mert az ifjú törpe sokáig oly elesett, melyre az általam ismert élőlények világából semminemű párhuzam nem áll. Ha húszéves korára képes is a fegyverforgatásra, szelleme pallérozatlan még: elméje csak esztendők munkájával válhat méltóvá fizikumához. Ez az oka, hogy bár igen sokáig élnek, s a legbölcsebbek tudása valóban messze felülmúlja az emberbölcsek ismereteit, egy átlagos törpe tanító három-négyszáz esztendő alatt sem viszi többre, mint bárki a mieink közül. Ha írásaik igazak, elélhetnek akár ezer esztendeig, bár ez csak a legkiemelkedettebbeknek adatik meg: a többség nem lát többet hét-nyolcszáz tavasznál.

Van még egy szervük, melynek tökéletességével mi emberek nem versenyezhetünk, ez pedig a szemük. Felépítésében nagyon hasonlít az elfek és félelfek hasonló szerveire - gyanítom, a valódi különbséget oly apró eltérések okozzák, melyek megpillantására nincs reményem, s melyek hiányában csupán találgatásokra hagyatkozhatom. Tény, hogy látják vele a tárgyakat kísérő hőjelenségeket, de ha nem használják ezt a képességét, akkor is jobban tájékozódnak a sötétben, mint a macskák. Oly csodák ezek, melyekkel Kyel folyton elképeszt, s melyek megértéséhez életem valószínűleg nem lesz elegendő - attól pedig, hogy a halálon úrrá legyek, még igen messze járok..."

A törpék gondolkodásáról

Úgy ítéltem, hogy e kényes kérdésről csak olyasvalaki beszélhet, ki eléggé ismeri mindkét nép természetét, s jól látja az ebből adódó különbségeket. Így találtam rá Doran egyik külvárosában Dorf mesterre, ki több, mint ötszáz éve él az emberek világában, s megbecsüli a magamfajta félelfeket. Nagytudású törpe hírében áll, ki amellett, hogy folyamatos kapcsolatban áll Tarinnal, remekül beszéli az embernépek nyelveit, s úgy hírlik, tökéletesen kiismerte gondolkodásukat is. Némi habozás után elvállalta a feladatot, s ezzel boldog-gondtalanná tett. Szabadkozott ugyan, midőn a kész művet kezemhez adta, de mint megállapíthattam, szerénységből tette: munkája oly beleérző, oly alapos, amilyet híre szerint elvárhattam, a kép pedig, melyet népéről fest, bízvást állja majd az idők próbáját is. Köszönet illeti őt ezért, s igen nagy tisztelet.

"Mit is mondhatnék népünkről, mely idegen e földön, melynek elméje más srófra jár, mint az ősidőktől ittlakóké, fiait egynémely kérdésben mégis oly "emberi" gondolatok kísértik? Ahhoz, hogy észjárásunkat megismerjétek, mindenek előtt történelmünket kellene átlátnotok - s ugyan mit kezdenétek ennyi veszteséggel, ennyi harccal és borongással?

Aki az embernépek szemével jár közöttünk, azt hihetné, hogy minden törpe főre ráhúzható egyazon sisak, s nem feltételezné, hogy mi is igen árnyaltan vélekedünk a világ dolgairól. Hogy bizonyos dolgokról másként gondolkodunk, hogy egyes fogalmak számunkra mást jelentenek, igaz. A fekete színt az emberek hajlamosak a gyász, a gonoszság társaként figyelni, míg a mi számunkra teljességgel hétköznapi, is igen kedvelt árnyalat, lévén tárnáink mélyének színe, az éjszakáé, melyből vétettünk, a démonvéré, mit dicsőséggel kiontotunk, a lobogóé, mit királyunk ükatyja magasra emelt, s Bul Ruurig kövéé, mit Atyánk szíve felett visel.

Amit legelőször szememre vetnek, ha barátaimmal sörözgetve népemről ejtünk szót, az a törpék ragaszkodása hagyományaikhoz, mi kizárja, hogy embermód lelkesedjenek az újdonságok iránt. Gyanakvók vagyunk valóban - de nem lennétek-e azok ti is, ha annyi istentelenség szakadt volna rátok ama újból, mint miránk? Ez okból húzódozunk, s ha nem mondták soha isteneink, hogy valamely dolog nem ártalmas, hogy azzal bízvást foglalkozhatunk, csak a legbotorabbak vetemednek arra, hogy azokkal törődjenek, hisz merészségükkel magukra is, népükre is szörnyű vészt zúdíthatnak. Mi új, arra csak számunkra látható rúnákkal van vésve a szó: VESZEDELEM. Kik tőlünk megnyugvást várnak, azoknak kell ama rúnákat nagy fáradsággal és alapossággal eltörölniük, miképp azt embertestvéreink a lóval, a kerékkel, az éggömbbel és a findzsával tették. Vigyázunk a múltunkra, vigyázunk a tudásunkra, de vigyázunk a jelenünkre is: jelen nélkül nincs jövő, s ha nincs jövő, a ma sem válhat tegnappá; nem tudhatja, hová is menjen az, ki nem tudja, mely útról érkezett.

Észrevehettétek, hogy köztünk nem szokás szeszélyből házasodni, indulatból hátat fordítani, megfutni, a meglévő helyett új hitvest, családot keresni. A család számunkra szentség, fókusza tudásunknak és szeretetünknek; csak akkor lehetünk valakik, ha jól szorgoskodunk azok érdekében, kik tőlünk függenek. Hitvány törpe az, kinek családja szükséget lát, míg szomszédai mosolyognak, s büszkeség tölti el mindünk szívét, ha bemutatkozván elősorolhatjuk mindazon ősöket, kikre egész népünk emlékezik. Az emberek beérhetik ilyesmivel, s tán még ez is untathatja őket: a nevem Fródbéli Geinos, ősfia Grádi, fia Sakki, fia Farnass, fia Grábi, fia Fars, fia Dún és Anda - pedig oly bemutatkozás ez, mit számotokra egyszerűsítettünk, s csupán a család leghíresebb tagjait említi meg. Tesszünk ezt, mert az emberek folyton rohannak, s nemhogy a családjukra, de még magamagukra sem szánnak elég időt.

Törpe társaim nem értik - s én is csak hosszas tűnődés után fogtam átal -, mi okozza az emberek hirtelen lelki for-



dulásait, vagy akár azt, hogy oly gyorsan kanyarítanak maguk köré új eszmét, mint más egy köpönyeget. Mondják, túl soká élünk és lassúk vagyunk - de a hanga vajh' nem ugyanígy véli-e a tölgyről? Igenis vannak érzelmeink, léptünk következményeit azonban nagyobb gondossággal fontoljuk meg nálatok, s ugyanerre törekszünk az eszmék dolgában is. Állandóságra, nyugalomra és felemelkedésre vágyunk - s ez az, amit a család, az otthon és a munka nyújt nekünk. Tudom, hogy mind több ifjú vág neki a nagyvilágnak, a kalandot, s bizonytalan létet választva, de higyjétek el, legbelül bennük is csak az munkál, hogy végül nyugalomban letelepedhessenek, és tapasztalataikat övéik boldogulására kamatoztathassák. Békességre vágynak, csupán gyorsabban szeretnék elérni azt - s gyakorta az Örök Visszhangtalan lesz az osztályrészük. Ez a nyavalya, ez az *eszme* a felvilágból szüremlett le hozzánk, s még ma is fertőz; semmi kétségem afelől, hogy előbb-utóbb bűnhődnünk kell érte.

Sok gondolat van, mi igen távol áll népünktől, s minek még az említése is gyűlöletes. Nem beszélek ehelyt olyan törpékről, kik Ynev más tájain élnek, s régen elfeledték már, amit Bórog-Beriquel adott nekik - megtévelyedettek ők, Kadal vezesse vissza őket hozzánk. Megvetjük az áruló cselekedeteket, a restséget, a tiszteletlenséget, a forrófejűséget és a gyávaságot. Oly dolgok ezek, miket a belsőnkben rejtező másik törpe, a Homálytestvér súg lépten nyomon nekünk. Mert ő a rest, ki a könnyebb utakat keresi, s minden törpe legelső dolga, hogy a Homálytestvérét elhallgattassa. Mert ő adja a szánkba a hazug szavakat, ő vezet tévutakra, s minden korcs eszme az ő szüleménye, miket Tyrrano vagy Sugro plántál belé.

Lehet és kell is küzdenünk ellenük. A szorgos munka, a becsület, az állhatatosság, a hazaszeretet, s a tisztelet mind-mind oly dolgok, melyek megnehezítik a Homálytestvér dolgát; a biztonság, a nyugalom és a jólét az, mi irtózattal tölti el. Sokan zsugorinak, kapzsinak vagy ridegnek tartanak bennünket, pedig csak a biztonságunk megteremtésén fáradozunk. Hűségünk Tariné és a hercegeké - így tartjuk távol a gonosz eszméket, melyek a Teremtés hajnala óta nem hagynak nyugtot nekünk. Számos törpét láttam elbódulni a külvilág varázsától, férfiakat, akik elfelejtették, mivel tartoznak a birodalomnak. Útra keltek, s utóbb sírva tértek vissza - akik pedig nem tértek vissza, nyilván jeltelen sírokban nyugosznak, s szellemük zokog, amiért csontjaik elhagyattak és elfeledtettek. Mert büszkék vagyunk s kíváncsiak, vagy kíváncsiak és büszkék, ízlésed szerint - e két gyarlóság az, minek oltárán akár az életünket is feláldozzuk. Ha egy törpén kiütközik a gyarlóság, makacsnál makacsabb, kevélynél kevélyebb lesz: Homálytestvére felülkerekedik, és a ti mércétek szerint rövid idő alatt romlásba taszítja.

Ennyit ezekről, hisz nem cél elrontanom kedvemet. Most felsorolok néhányat az embernépet foglalkoztató dolgok közül, s mellé teszem, minékünk mindez mit jelent - így világlik ki a különbözőség, mely minket jellemez.

Hűség: állandónak és öröknek kell lennie, szerelemben és barátságban egyaránt. Szépség: a haszontalant nem kedveljük, s nincs is szükségünk ilyesmire. Hogy épületeink, templomaink és eszközeink mégis szépek, az csak azért van, mert az örökkévalóságnak készültek, s tökéletesebb az, amit szépsége emel magasra. Az olyan dolgok, melyek egyszerűek és megismételhetők, nem kell, hogy szépek legyenek. Pénz: a birodalmon kívül a család biztonságának alapja, a sziklák alatt csupán megmunkálásra váró érc. Élet: legyen hasznos mindenki számára; kincs, mert óvni és vigyázni kell, hisz kevesen vagyunk. Hatalom: biztonság, míg másokat nem korlátozunk vele. Dicsőség: elismerése mindannak, amit tettünk, kiérdemelt megbecsülés és biztos megélhetés. Félelem: a család, a közösség biztonságát féltjük leginkább, s iszonyodunk attól, hogy elveszítjük lábunk alól a talajt.

Vannak oly dolgok is, mik számunkra bírnak kiemelkedett jelentőséggel, míg ti nem fordíttok sok figyelmet rájuk. Ilyenek az ércek, mik számotokra hideg göröngyök csupán - mi a Kőatyától kaptuk őket, s mindenünket nekik köszönhetjük. A fény számotokra természetes, míg mi megélünk nélküle, s szerencsétlen az a törpe, kinek napokat kell verőfényben töltenie; sötétben látó szemeink gyöngén másolják azokat a színeket, miket a holdak és a nap fénye lop csarnokainkba, de a tűz sejtelmes villódzása is éppily felemelő lehet. Ti soha nem szerettétek annyira a mesterségeteket, mint a mi kézműveseink - talán mert nincs rá elegendő időtök, s mert a mi tudásunk isteneinktől való; akárhogy rajong munkájáért egy ember, nem érhet fel ebben egy magamfajtához. S végül a kövek. Számotokra értéktelen kavicsok, sziklák, amit alkalomadtán felhasználhattok, vízbe dobhattok vagy halomba rakhattok, egyre megy. Mi köztük élünk, belőlük lettünk - érezzük és tiszteljük a sziklákat, mert mindent megadtak nekünk, amire szükségünk volt: hazát, boldogulást, biztonságot.

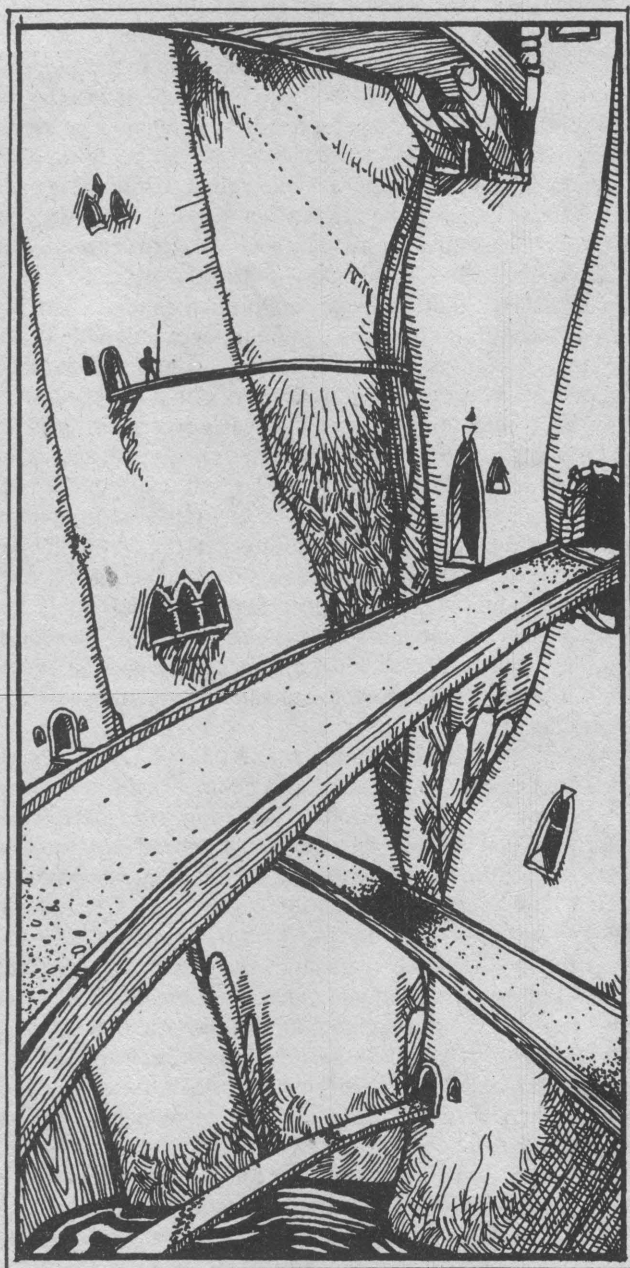
Szavaimmal nem az emberek érzéseit akartam lekicsinyelni, s bocsássatok meg, ha mégis bántó a szavam, csupám lelkemben túlcsorduló érzéseim azok, mik ezt mondatták velem. Nem állíthatom, hogy minden ember s törpe olyan, amilyennek lefestettem - ez írás elkészültével, úgy hiszem, magamba szállok, hogy elaltassam fenekedő Homálytestváremet."

Tarinról

Ehelyütt csak vázlatos leírást nyújtok, hisz jó néhány érdemes utazó sokkal színesebb beszámolóval szolgálhat, s a *Geofiramia* vonatkozó részei is jól használhatók. Külön kiemelném Saria Fiarad *A Szövetség országaiban tett utazásaimról* című munkáját, mely - szorgos szerzeteseinknek hála - számos helyen hozzáférhető már.

A Traidlan-hegységet az északi hercegségek ajándékoz-





ták a törpenépnek, melyben igaz és hű szövetségesre leltek. Az építkezés azonnal megkezdődött a már meglévő barlangokban, melyeket tulajdonosaik tárnák és légaknák sokaságával kötöttek össze - így született Gromthi-karr Khazad, mely vanirul Mélységvárat jelent. Kezdetben hevenyészett lakhely, a munkálatok középpontja volt, de néhány év alatt varázslatos szépségű várossá növekedett - nálánál nagyobbat emeltek azóta, fontosabbat azonban nem. A mai Tarin négy várossal, számos raktárteleppel, kláncsarnokkal, kézművesfaluval, felszíni és földmélyi tározóval, gazdaságokkal, kiterjedt kohórendszerrel és számtalan üreggel, járattal, tárnával rendelkezik. A különféle csarnokok, ciszternák, folyosók át- meg átszövik az egész birodalmat, s aki nem ismeri a mélységben való tájékozódás és életbenmaradás fortélyait, menthetetlenül odavész, ha kísérő nélkül merészkedik a homály világába. A városok: Gromthikarr Khazad, Sagtakarr, azaz Tárnamély, Hútharad, vagyis Tócsarnok - a legcsodásabb hely azok közt, miket valaha látnom adatott - és Gebgór, másként Zúgóperem.

Annak, aki sosem járt Tarinban, nehéz elkézelnie egy törpe várost. Itt nem utcák és terek váltogatják egymást, s nincsenek messziről látható tornyok sem. Mérhetetlen mennyiségű sziklát és követ kellene ehhez eltakarítani, s nem is lenne sok haszna, hisz csak meggyengítené a földmélyi rétegek szerkezetét. Látnivaló mindazonáltal van bőven - különösképp, ha némi fény is kerül hozzá. A nagyobb települések kizárólag olyan barlangrendszerekben épültek, ahol jól ki tudták használni a belső terek nyújtotta lehetőségeket: itt a csarnokok stabilitását óvó, végtelenbe nyúló oszlopsorokat faragtak, melyekhez fecskefészkek módján tapadnak a súlytalannak látszó, statikai szempontból egymást kiegészítő épületcsoportok. Minden társulásokhoz egy-egy légkürtő tartozik, melynek átjárhatóságáért a közelben lakók felelnek, a legtöbb oszlop derekán patakok futnak végig, melyek vizét ötletes szerkezetek terelik a fészekgigászok alatt húzódó ciszternákba. Az otthonok másik típusa a bórogi stílusú barlangüreg, melynek nyomasztó voltát számos betorkolló járat, közös csarnok és kristálytiszta vizű zúgó feledteti.

Látnivalókról beszéltem, holott a birodalomba természetes körülmények között alig szüremlik fény - a függőleges kürtők, az oldaljáratokba helyezett fém tükörlapok csupán arra elegendőek, hogy Tarin csodáit állandó alkonyi derengésbe vonják, ámbár láttam olyan csarnokokat is, melyek homályba vesző mennyezete az éjszakai égbolttal vetekedve szórta a ragyogást: a törpék inkább tisztelik, semmint szeretik a fényt, s különb viszonyban vannak a csillagokkal, mint a nappal, mely ezidáig kevés jót tett velük. Mágikus lánggömbjeik csupán ünnepek idején világítják meg a termeket - ne is várjuk többet, hisz Tarin lakói kitűnően tájékozódnak a sötétben, s a legnagyobb bizalom jele, ha egy törpe tüzet csihol, hogy vendége láthassa házát.

A városok falait számtalan faragvány borítja - ezek ismeretében az itt lakók pontosan tudják, hol tartózkodnak, a veszélyes kanyarokat, nehezen észlelhető benyílókat pedig rendszeresen mázolják mésszel, hogy a sugárzó hő alapján tájékozódhassanak. A városokba való bejárást biztosító óriás kapukat is effajta jelzésekkel látják el, bár nem ritka, hogy a fontosabb helyeken fáklyák is égnek, hiszen a messzi tárgyakat még különösen érzékeny szemük sem láthatja tisztán. Káprázatos látványt nyújtanak központi csarnokaik, ahol számtalan fény hajladozik az állandó szélben - ez utóbbit részint az aknák, részint azok a szerkezetek keltik, melyek a friss légellátást vannak hivatva biztosítani. Sokszor tapasztaltam utazásaim során, hogy minden or-



szágnak más szaga van. S ha mondhatom, hogy Haonwell illatai a virágos réteket s a kelttésztát juttatják eszembe, talán elhiszik nekem, hogy Tarinnak az emberi érzékek számára nem túl kellemes, hideg pince- és füstszaga van: ezzel az aromával nem boldogul a legrafináltabb szellőzőrendszer sem.

Miután a kiterjedt barlanghálózatok még itt sem gyakoriak, a városok és a kisebb települések messze esnek egymástól, még racklaháton is. A különböző utakon, mesterséges és természetes járatokon törpe vezető nélkül elindulni életveszélyes; a legrövidebb utakat csak a legtapasztaltabbak ismerik, s az emberi elmére rendkívül nyomasztóan hatnak a végtelen sötétség neszei, s mindaz a visszhangos iszonyat, mely az ilyen láthatatlan utakon kíséri a vakmerőt, aki nem lehet biztos benne, valamely szakadék peremén egyensúlyoznak-e éppen, vagy végeláthatatlan híd- és alagútrendszeren haladnak keresztül. A legbiztonságosabb a kereskedelmi utakon maradni, bár néhol még ezek is oly bonyolultak, hogy bárki eltéved rajtuk, arról nem beszélve, hogy fogalma sem lehet, az elébe kerülő város mely tárnaszintjére lyukadt ki, s ki fogja várni a várost rejtő kapu túloldalán. Vannak persze titkos járatok, melyeken át a városok a kapuk megnyitása nélkül is elérhetők, ezeket azonban csak az adott csarnokszintek őrsége ismeri, és tudtommal még sosem fordult elő, hogy titkukat idegenekre bízták volna.

Bármennyire törekedtek is megtisztítani a városok környékét a mélységben élő szörnyektől, az elhagyott folyosókon, bányatelepeken, kohóvárosokban mindennaposak az összecsapások, melyekben a fegyvertelen utazó törvényszerűen, a fegyveres férfi könnyen pórul jár.



Korábban említettem már a felszíni kalmártelepüléseket. Ezek legfontosabbika a Fród törzs ellenőrzése alatt álló Konkh, melyen jól szemrevételezhetők a törpék építészeti technikái. Felszínre vetett mélybeli városhoz hasonlít leginkább, alatta s körötte, a Vaarig festői völgyében törpe lenültetvények húzódnak, a feldolgozók termékeit pedig roppant szélmalmok működtette gépezetek segítenek a homály világába lebocsátani. Míg Konkh egyben kereskedelmi központ is, a többi felszíni telep jobbára csak állattenyésztéssel és növénytermeléssel foglalkozik. A felszín közelében - ahová még nem kell tükörlapokkal irányítani a fényt -, van néhány csarnok, ahol hatalmas gombatelepek húzódnak; noha isteneik számos oly teremtménnyel ajándékozták meg őket, melyeknek sem a szaporodáshoz, sem a növekedéshez nincs szükségük világosságra, a törpék zöme kevert - növényi és állati - táplálékon él, s a nép vezetői arra törekszenek, hogy szárított eleségből mindig akadjon elegendő. Vendéglátóim nem említették, én mégis úgy tapasztaltam, hogy képesek különbséget tenni a napfényt látott és a homályból származó étkek ízei közt - saját bevallásuk szerint az utóbbiakat kedvelik jobban, s az én számban is csak akkor keseredett meg a falat, mikor alkalmam nyílott vacsorámat, valamely sápadt és vak halat, természetes közegében viszontláthatni. Mondhatom, azóta sem szomjaztam úgy egy pohár jóféle predocira.

Az eddigiekből úgy tűnhet, a külvilágiak számára egyszerű, ha nem is kockázatmentes a behatolás Tarin mélységeibe. Nagy tévedés. A birodalomba csak a megfelelő útipasszussal - a felszíni képviseletek gyakran állítanak ki ilyet - vagy kalmárlevéllel, esetleg diplomáciai megbízással rendelkezők nyerhetnek bebocsátást: a törpék úgy tartják, egy dolog a barátság, s megint más a bizalmaskodás. Lenyűgözött a Konkhbéli nagykapu, mely mohos, ezredéves szájként tátong a hegy oldalában, s küszöbének átlépésekor sem éreztem kellemes izgalomnál egyebet - azoknak azonban, akik engedély nélkül, szellőzőkürtőkön, fényaknákon vagy a bástyákkal megerősített külső védműveken keresztül kísérelnek meg behatolást, komisz meglepetésekben lehet részük. Akadnak ugyan elhagyatott légaknák, kihalt külső sáncok, ám a bórogi eredetű csapdák sosem hiányoznak a környékükről, s ha valaki megmenekedne tőlük, hamarosan fürge határvadászokkal, és a hegymély megszelídített, csak törpéknek engedelmeskedő fajzataival találja szemben magát.

Ynev más törpéiről

Beszámolóm e részének elkészítésekor nagy hasznát láttam a hetedkori utazók, tengerészek leírásainak - ezek alapján rajzoltam újra a térképet, melyen az Ynev különböző részein fellelhető törpék lakhelyei szerepelnek. Nincsenek sokan, zömükkel soha nem találkoztam, ezért alább csak azokat a kolóniákat sorolom elő, melyekről egynél több beszámoló

emlékezik meg, s melyekről feltételezhető, hogy átvészelték az elmúlt századok históriájának viharait.

A törpék történetírása nem egy esetben szól szól családok, klánok, olykor egész törzsek elvándorlásáról. E szakadárok szétszóródtak a világban; többnyire nyomuk veszett, ám alkalmanként a legváratlanabb helyekről érkezik hír róluk. Tudomásunk van száműzött, kitagadott klánokról is, melyeknek tagjai sosem térhetnek vissza a tárnabirodalomba, s melyek neve hallatán a legtöbb törpe a fejszéjéhez kap vagy a sziklára köp. Általánosságban elmondható, hogy a Tarinon kívül élő törpék fokozatosan eltávolodtak rokonaiktól, s gyakorta mozgatják őket olyan indokok, melyek a mélységben élők számára ismeretlenek. A felszín a maga képére formálta őket, s bizonyos esetekben már csak külsejük emlékeztet véreikre. Számos szokást és ünnepet megőriztek, de új legendáik és mítoszaik vannak, melyek jobbára a Tarinból hozottak újraköltött változatai. Továbbra is törpe isteneket imádnak, de vallásuk és hittételeik gyakorta oly változásokon mentek keresztül, hogy Tarinban eretneknek nyilvánítanák őket. Bul Ruurig nem lett gonosz istenség, és Tooma is megmaradt Fejszésnek, de már olyan dolgokat is tulajdonítanak nekik, melyek hallatán a tariniak borzadva kapnák fel a fejüket. Ilyen például a Tooma ajándékáról szóló, e széles körben elterjedt felszíni hittétel, miszerint maga a Fejszés ajándékozta a kiszakadt klánoknak az első álkulcsot, hogy a törpenép fiai jobban boldoguljanak a tolvajmesterséggel.

A felszín betegségével, a kalandok utáni vággyal megvert törpékkel kapcsolatban kevés adattal rendelkezem. Nincsenek nagy kolóniáik, szétszórtan élnek a nagyvilágban. Zömük a Sheraltól északra telepedett meg, de láttak már néhányat a délvidéki városállamokban is.

A bórogi menekülés idején számos hajó elsodródott, s noha nagy részük sosem ért révbe, utasaik olykor partra vergődtek a kontinensen. Számos utazó számolt be a "Shanice-tól északra fekvő sivatag peremének apró népéről", kik őrzik ugyan erkölcseiket, de teljességgel alkalmazkodtak a felszíni élethez, s még Tarin hívására sem voltak hajlandók feladni életmódjukat, melynek gerincét a szomszédos törzsekkel vívott háborúk és a Riegoy-öbölben való kalózkodás jelenti. Igazi hajósnép ez, mely gyakorta kereskedik mind a Szövetség távol hajózó kapitányaival, mind az elfek otthonülő népével. Az idők folyamán számos kalandozó származott el tőlük.

A Tarinból elvándorolt, Bul Ruurigot megtagadó, magukat Bahúb törzsnek nevező törpék a Doardon-hegység bérceire kapaszkodtak fel, s ott építettek néhány új várost, melyek meg sem közelítik Tarin méreteit, mégis sokaknak adnak menedéket a törpenép fiai közül. Bárkit befogadnak, aki önszántából fordított hátat Tarin isteneinek, s Zimah, a Szökevény kezébe ajánlja lelkét. Haderejük nem számottevő, maguk megvédésére azonban képesek, s vezetőik a faj megmentőinek szerepében tetszelegnek. Tarinnal való szembefordulásukat azzal tették teljessé, hogy követeket küldtek az Északi Szövetséghez, melyben államuk elismerését követelték. Kovácstermékeik ugyanolyan kiválóak, mint a birodalom hasonló árui, ám igazában a Doardon-hegység vadjainak feldolgozásával vétették észre magukat: remek bőrből, csontból való ruhák és vértek, csizmák és bakancsok kerülnek ki a kezük alól. Renegát klánjaik jobbára földalatti városokban élnek, de számos felszíni településük akad - a legnagyobb mind közül Fazarrd, ahol a legkiterjedtebb törpe tolvajszervezet, a Holdárnyék klán székel. Mint minden törpe tolvajklán, ez is kizá-





rólag a felszínen dolgozik, és soha nem károsít meg más törpéket. (Tarinban ismeretlenek a hasonló bűnesetek, mert megalázó, ha egy törpének egy másiktól lopnia kell.) Egymást bármilyen szorult helyzetben kisegítik, és szívesen kereskednek adatokkal is. Ez vonatkozik az összes törpe tolvajra, melyek szigorú becsületkódex alapján, egyenes úton járó testvéreik szorgalmával és alaposságával teszik a dolgukat. Állítják, hogy találkoztak már olyan eltévelyedett és romlott törpékkel, akik nem átallották saját fajtársaikat meglopni - ez a hírek szerint annyira felháborította őket, hogy maguk tettek pontot a kínos ügy és a vétkes egyedek életének végére... Soha nem nyíltan tevékenykednek, jobbára valamely tisztes mesterség álarca mögé rejtőznek, s esetenként még a vetélytárs szervezetek sem tudják, hogy a kovács- vagy ötvösklán nem a fémmegmunkálásból szerezte vagyonát.

Ez a két legnagyobb Tarinon kívüli kolónia, de akad még számos másik is: ilyen a gianagi Sinog Kul törpetelepe, az Északi Szövetség területén kóborló kitagadott klánok szövetsége, a *Gaáb,* melynek tagjai esküvel fogadták, hogy addig nem lesz nyugovásuk, míg ki nem irtják az összes orkot Ynevről, s a becsület*üket így vissza*nyervén ismét alászállhatnak majd Tarin aknáiba. Hogy miként vesztették el a birodalom bizalmát, arról mélyen hallgatnak.

Egészen más okból élnek a felszínen egy másik szervezet tagjai. Ők Tarin megbízásából tevékenykednek szerte északon: a törpe bankházak kiterjedt hálózatáról van szó. Az egyszerűen csak Aranykovácsoknak nevezett figurák számos helyen tartanak fenn erődszerű bankházakat, melyek kirablása nehézségben talán csak a tarini szentélyek oltárainak kifosztásához mérhető, bár meg kell jegyeznünk, hogy *akkora* védműrendszer azért nem óvja őket. Biztonságuk legendás, s jellemző a törpékre, hogy az Északon még kevéssé elterjedt, ám kitűnően működő dzsad bankházakkal tüstént szövetségre léptek, s az embernépekre jellemző torzsalkodás helyett a piac megosztását szorgalmazták.

Északon és délen egyaránt elismertek a törpék karavánozói és fuvarosai. Jobbára Tarinnak szállítanak létfontosságú cikkeket, s fegyvereket, ékszereket, üvegtárgyakat, tükröket és kézművestermékeket visznek cserébe. A fuvarosok kitartásáról és egykedvűségéről legendák szólnak - ők maguk rendszerint azzal hárítják el a szerencsekívánatokat, hogy a fent ragyogó napon kívül nincs más félnivalójuk útközben.

Maga Tarin is létrehozott egy-két rejtett telepet a birodalmon kívül. Az eleven fém tanyáiról van szó, melyet a mágikus praktikákban is jártas Ércőrök vigyáznak, hisz e helyek a törpék számára éppoly szentek, mint otthonaik és oltáraik. A szakértők szinte biztosra veszik, hogy egyet a Doardon-hegységben, egy másikat Niare földjén, Yian-Yiel bércei közt kell keresni, felfedező útra azonban a mai napig sem vállalkozott senki.

Feltétlenül említésre méltó az a szervezet, melynek tetteiről jó néhány szavahihető törpétől hallottam. Ők maguk sincsenek tisztában mibenlétével, de mindannyiuknak megvan a magyarázata e sajnálatos jelenségre. Tény, hogy az elmúlt évek során holtan találtak - még Tarinon belül is -

néhány köztiszteletben álló törpét. Hogy csak az ismertebbeket említsem: a Holdárnyék klán egyik vezetőjét, egy városállamokbéli kovácsdinasztia fejét, s az erigowi Aranykovács bankház vezetőjét. Mindőjük testén felfedeztek egy-egy nyolcágú rúnát, amit mintha láthatatlan erő rajzolt volna vérrel a bőr alá. A további vizsgálatok eredménytelenek maradtak, noha azokat - a rájuk jellemző alapossággal - mindenütt törpék vezették. Suttogják, hogy ez az ügy talán még Tarin és a kitagadottak vezetőit is közelebb hozhatja egymáshoz, a rejtélyes jel ugyanis bórogi eredetű, s nem egyéb a bosszú egyik ősi szimbólumánál, mely csak a *káor*ok által volt ismert. Részint a rúna alakja, részint egyes emberi elszólások miatt a gyilkos szervezetet Pókoknak nevezték el, s bizton állíthatom, hogy az egyik legtitokzatosabb szervezet az északon tevékenykedők közül. Abban sem lehetünk biztosak, hogy tagjai törpék-e egyáltalán, noha azok, akiket megkérdeztem - mind igen kiváló és bölcs férfiak - meg vannak győződve róla, hogy bármily szörnyű is, de így áll a helyzet. Ők maguk Sugrónak, a gonosznak tudják be a dolgot, aki képes rá, hogy életre keltse a törpék Homálytestvérét, és a leggonoszabb dolgokra vegye rá őket. Azok a törpék, akiket befolyásol, valószínűleg már menthetetlenek, s mert bármire képesek, feltétlenül el kell pusztítani őket. Mások véleménye szerint egy újabb Tyrrano-imádó szekta nyomaira bukkantak, s felkutatásukkal akár az Inkvizítorok Szövetségét kellene megbízniuk.

A fentebb említett szervezeteken kívül a törpéknek csak kis telepeik léteznek, egy egy kitagadott család, dinasztia daug vagy klán lakhelyei, ám arra is volt példa, hogy egy törpe egymaga fordított hátat a birodalomnak. Szinte kizárólag északon telepedtek le, de nem csak a Szövetség országaiban: megtaláljuk őket Abasziszban éppúgy, mint a Városállamokban - a törpék, mint mondottam, alkalmazkodó szerzetek, s makacsak is, hisz olyan helyzetekben, oly korban is igyekeznek megőrizni arcukat, mikor erre - látszólag - semmi esélyük nincs.



A törpék nyelvéről

Számos jól sikerült leírás áll rendelkezésünkre a törpék nyelvéről, nem is igen akarom beleártani magam e komoly témába, mivel magam ugyan jól beszélem a vanirt, ám sem grammatikus, sem fonetikus nem vagyok - ehelyt inkább néhány jellegzetességre hívnám fel a figyelmet.

A törpékről tréfásan azt állítják, hogy csukott szájjal is képesek beszélni. Nos, ha ez így nem is igaz, tény, hogy nem cserfes népség, s mondandójukat gyakorta csupán kézjelekre korlátozzák. Jobbára torokhangokon beszélnek, és soha nem ejtenek teljesen nyílt hangokat. Számos magánhangzójuk egybeolvad, s gyakorta még a mássalhangzóikat is elnyelik.

Sokak számára a törpék nyelve csak aféle "köhögő hadarás". Tény, hogy sok g-t, h-t, d-t és t-t használnak, de emellett a susogó hangok is jelentős szerepet játszanak beszédükben. Előszeretettel használják a hosszú magánhangzókat, és nem egy szavuk kifejezetten dallamos. Szavaik rövidek, mondataik lényegretörőek. Ha tehetik nem beszélnek fölöslegesen, leghosszabb szertartásaik - amilyen az épületek felszentelése, az áldozatok bemutatása - sem kíván meg tíz-tizenöt mondatnál többet.

Ugyan röviden és kellő határozottsággal beszélnek, nem áll távol tőlük a költészet sem. Mondandójukat gyakorta hangsúlyozzák költői hasonlatokkal, ám a dzsadok dagályossága nem kenyerük. Nyelvtanuk rendkívül bonyolult, talán csak szövedékes családi kapcsolataik hasonlíthatók hozzá, ugyanakkor logikus, bár rendszerint ez a logika csak törpe fővel érthető meg. Példaképp álljanak itt a számaik:

1 - lút	10 - pahlút
2 - dab	20 - dabkoh
3 - ragga	30 - raggakoh
4 - ibba	40 - ibbakoh
5 - bah	50 - bahpahlút
6 - bahlút	60 - bahlútkoh
7 - dablút	70 - dablútkoh
8 - uddo	80 - uddopahlút
9 - pah	90 - pahkoh
	100- dok

Nem szabad megfeledkeznünk az úgynevezett sötétnyelvről sem, melyet minden tarini elsajátít, és segítségével a fénytelen termekben is megértetheti magát társaival. Filozofikus gondolatokat természetesen nem közvetíthet vele, de harci helyzetben tökéletes bizonyossággal tud a többiek hollétéről és cselekedeteiről, míg ellenfelei "beszédét" csupán füttyögés és torokhangú suttogás elegyeként érzékelik.

Ezzel zárom a nagytiszteletű tanács elé terjesztett munkámat, mely, bár korántsem teljes, minden lényeges témakört érint. A hiányosságokat részint gyarapodó tudásunk morzsái, részint hasonló szorgalmú kutatók pótolják majd, kiknek lehetőségük lesz fejtegetéseiket kegyelmetek rendelkezésére bocsátani.

Kelt Doranban, a Pyarron szerinti 3699. esztendő Dal havának 7. napján

A támogatásért hálás
Akroll Sazaddin

Törpe-közös szószedet

Az alábbi felsorolás a teljesség igénye nélkül készült, főként a szövegben előforduló vanir szavak, kifejezések magyarázatára korlátozódik. Azokat az esteket, mikor az ősi hilből származó hangalak mára kiveszett, netán a Közösbe olvadt át, külön (k-val) jelöltük - hogy ilyen esetek is előfordulnak, mindenképp a törpe kultúra életképességét, vívmányaik becsülendő voltát igazolja.

Bahúb: a nép egyik, tán legtöbbet szenvedett törzsének elnevezése, mely a homályba veszett hil dialektus szerint öt völgyet jelentett, s a Beriquel délnyugati részén élő törpék szálláshelye volt. A bahúbok a közhit szerint makacsabbak és kevélyebbek a többi törpénél, Homálytestvérük olykor a kérészéletű fajok lenézésére sarkallja őket.

Dabbib: a nép vezető rétegét adó törzs, mely a Harmadik Csapás idején, a Smaragdszemű Torof Miigan hőstettei révén vált meghatározóvá. Egykor Beriquel keleti részén tanyázott, elnevezése a hilben hegyet, hegyhátat jelent.

Daár: vas; átvitt értelemben keménység, hajlíthatatlanság, ám ridegség is. A *hadd* gyökkel kiegészülve olyan esküforma, melynek megkötését a felek emlékeztető gyűrű vagy karperec, ritkábban orrkarika viselésével nyomatékosítják.

Daug: nagycsalád, nemzetség; a törpe társadalom egyik alapvető építőköve, melynek eredete a világosság eljövetele előtti századokba nyúlik vissza.

Dákh: szén, a törpe frazeológia szerint a Tűz Fekete Lelke; a hagyomány szerint Bul Ruurig ajándéka, mely az Első Csapástól elgyötört népnek átadott ládák egyikében lapult.

Dóg: főnök, daugvezér, kevésbé konkrét értelemben nagytiszteletű férfiú; manufaktúravezetőkre, újabban bankárokra is alkalmazzák.

Dór (k): A törpék erődítéstípusainak legalapvetőbbike; olyan kazamata- és csarnokrendszer, melynek légkürtői, kapui egyaránt sík terepre nyílnak.

Tarin lakói Dór jellegű erődítményeket építenek minden olyan esetben, mikor állásháborúba kell bocsátkozniuk. Az efféle védművek - ha mégoly egyszerűsített változatban is - az Északi Szövetség minden államában megtalálhatók; a legjellemzőbb példa Sinog Kul, Gianag hercegség csupa kő nagyvárosa.

Freh: kő; átvitt értelemben olyan keménység, mely terhelésre indulatszikrákat vet. A *hadd* gyökkel kiegészülve olyan esküforma, melynek betartását a törpe vérvonala egészének becsületével garantálja.

Fród: a törzsek egyikének, a Beriquel északnyugati részén tanyázó törpék nemzetségeinek elnevezése; az ősi hilben szurdokot jelent.

Fúd: a törpe társadalomban ismert legnagyobb nyomatékú eskü; vérszövetség, melyet a felek - fontosságára való tekintettel - nemzedékek során át számon tartanak.

Gaáb: a Tarinból kitagadott, renegát *törpék vérszövetsé*ge, akik - a Második Csapásra emlékezve - esküvel fogadták, hogy kipusztítják az orkokat Ynev térségeiről.

Ghúr: férfi, rangidős személy, a törpe család (ritkábban klán) feje, aki adott helyzetben fegyvereseknek is parancsnokol.

Hadd: szövetség, paktum, tágabb értelemben összetartozás, mely a hil hlodd (gyökérgöb) kifejezésből ered.

Harina (k): nő, nőszemély; az ősi hilben azon asszonyoknak kijáró elnevezés, akik a nemzetségeket alkotó családok vezetőinek gondjaiban, ételében és ágyában osztoznak.

Hig: barlangi síp, törpe flóta, melynek magasabb hangjait emberi fülek nem, csupán a helybéliek és egyes homályban élő fajzatok érzékelik.

Kal: a törpe közösség otthonának nagyterme, a hilben "szent hely", a "nyugalom forrása."

Káor: bölcs vagy Tudó; átvitt értelemben olyan törpe, aki valamely szakmában, mesterségben a többiekéhez képest kimagasló jártasságot szerzett.

Krig: a tarini kultúrát és hagyományt meghatározó Klánfal őre; választott fegyveres, aki ismeri az istenek misztériumait, és páratlan tudással bír az adott klán múltjáról is.

Lah (k): Az embernépek által ismert másik törpe erődítéstípus, melynél a légaknák és kijáratok meredek, nehezen megközelíthető falrészekre, szakadékokra nyílnak; a feltételezések szerint a Dórnál ősibb, beriqueli eredetű.

Főként a Tarini-hegységben, az átvándorolt törzsek hátországának számító területeken elterjedt, hisz ahhoz, hogy lakható - s ne csak védhető - legyen, kiegészítő építmények egész sora szükséges.

A Lah minden betolakodó rémálma, igazi halálcsapda. Felső harmadának néhány kijelölt szintjét a törpék nyelvén *vyhet erbed*nek - Darálónak - nevezik. Ha az ellenség bármelyik irányból támadva eléri, a védők mind mélyebbre csalogatják őket a Daráló útvesztőjébe, majd egy egy alsóbb szintre, netán rackláik nyergében a szabadba távoznak. A

*vyhet erbed*et megszálló egységek ekkor már menthetetlenek: a precízen elhelyezett súlycsapdák, olaj- és vízzuhatagok, átszakadó padlatok és válaszfalak vajmi kevés esélyt kínálnak a túlélésre.

Lass: a törzsek egyikének elnevezése; a szó az ősi hilben síkot, magasföldet jelent, mely a hagyomány szerint Bórog-Beriquel északi régiójában terül el. A Lassok a Harmadik Csapás idején nagy hősiességgel küzdöttek Tyrrano szolgái ellen, vereségük után azonban lelkük is elbukott, Homálytestvéreik helyére pedig a közhiedelem szerint démonok költöztek.

Ragon: kétélű fejsze; a legderekabb törpe harcosok és Tooma isten hagyományos fegyvere.

Sagadd: család vagy életközösség; a törpe társadalom legkisebb, ám nagy becsben álló építőköve.

Sdir: egység, azonosság; átvitt értelemben a törpe törzsek, klánok és családok közössége, melynek megbonthatatlan láncát a hagyomány szerint maga Bul Ruurig kovácsolta, és a Teremtés utáni homályban hurkolta választott népe köré.

Sóg: a törpe törzsek egyike, mely az északfoki szigetet átszelő legnagyobb folyamról nyerte nevét. Ez a törzs élt a legközelebb Bórog partjaihoz, s őket érintette a legérzékenyebben az elarok eljövetele, a mitikus Első Csapás.

Suóg: különleges eljárással megmunkált, vékony fémlemezek füzére, melyre a törpék szent szövegeik és történetük egy részét rögzítették.

Targi (k): bórogi eredetű húros hangszer, a törpék ünnepeinek állandó kelléke, melyen akár az emberi muzsika is megszólaltatható.



Játéktechnikai megjegyzések

Törpék a játékban

A törpe karakterek játékba való bevonásánál a következőkre kell odafigyelni:

A törpék igen ritka és igen feltűnő jelenségnek számítanak egész Yneven, magukat nem tudják álcázni, s nem is nagyon akarják. A felszínen csak egészen kivételes esetben találozhatunk velük, hiszen az a törpe, aki kalandozásra adja a fejét, még a csekély lélekszámú ynevi törpekolóniákon belül is ritkaságnak számít. Éppen ezokból, csak a legritkább esetekben lehet törpe kalandozót látni, s noha a játékosok szabad választását semmi nem korlátozza, egy partiban kettőnél több törpe jelenléte több mint valószínűtlen.

A Tarinból érkezett kalandozók a fentebb körvonalazott értékrendhez tartják magukat, annak minden erényével és hátrányával készek szembenézni. Kivételes indokot kell annak kitalálni, aki ennek élesen ellentmondó gondolkodású törpét szeretne indítani.

Bárhonnan is jöjjön, feltétlenül érdemes azonban kidolgozni minden karakter háttértörténetét, családi kapcsolatait, szövetségeseit stb. Ezzel is növelni lehet személyisége életszerűségét. Nemcsak a tarini törpék esetében ajánlatos így tenni, de az Ynev más tájáról érkezett kalandozóknak is legalább ilyen változatos és színes hátteret érdemes kidolgozni. Ez utóbbi esetben azonban valószínű, hogy a játékos karakterének nem egy esetben alá kell magát vetnie családja vagy klánja érdekeinek, s nem mindig tanácsos hogy a saját feje után menjen. Ennek az oka egyszerű: a Tarinból érkező kalandozók - ha már rászánták magukat, hogy a felszínre jöjjenek - vélhetően (bár nem bizonyosan) felégették maguk mögött azokat a fontosabb szálakat, amelyek esetleg megkötnék a kezüket bizonyos kényes szituációkban. Ugyanez a felszínen élőkről nem minden esetben mondható el. A föld színén játszódó kalandok során, az ide kötődő törpe karakter gyakrabban találhatja magát olyan helyzetben, amikor saját érdekeit félretéve, inkább klánja szempontjai szerint kell mérlegelnie a helyzetet.

Az Ynev más tájáról érkezett kalandozó-törpék között is, - a faj alapvető jellemvonásai miatt - nagy többségben lesznek a Rend jelleműek, bár őket nem köti gúzsba a szokásjog, mint tarini társaikat.

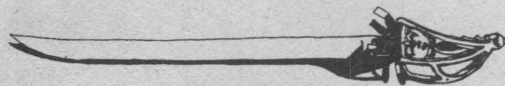
Fejvadász továbbra sem játszható törpével. A kőfiak nagy többségétől idegen az ehhez szükséges gondolkodás, testük sajátságai miatt pedig eleve hátrányba kerülnének az emberi fejvadászokkal szemben. Itt kell ugyanakkor megjegyezni, hogy Tarinban működik egy Embervadász család, akik az Északi Szövetségnek tartoznak szolgálataikkal, s a kitagadott klánok szövetsége, a Gááb néhány elkeseredett törpéje is kapott fejvadász kiképzést, ám ha ők előbukkanak a játékban, csakis mint NJK-k tehetik azt!

Yneven egyre gyakrabban tűnnek fel a régi hagyományokat nem tisztelő, a szabályokat felrúgó, istentagadó törpék is. Ha egy romlottabb szekta befolyása alá kerülnek, még akár boszorkánymesterré is válhatnak. Igaz erre jobbára csak Abasziszban, esetleg a Városállamokban kerülhet sor, lévén, hogy a boszorkánymesterek őshazája, Toron ki nem állhatja a törpéket, s nem tűri meg őket határain belül.

Az ilyen karakterek Homálytestvére (azaz a rosszabbik énje), akiről a későbbiekben lesz szó, már teljesen uralja a törpét, akár teljesen el is torzíthatja a jellemét. Nem kell ehhez feltétlenül boszorkánymesternek lenni, a Homálytestvér elleni harcban bárki elbukhat. Így lehetséges, hogy esetenként velejéig romlott törpék is felbukkanhatnak. Ha a törpe kalandozó ritka jelenség, akkor a fent említett torz lelkületű karakter már-már fehér holló.

A Tarinból a felszínre érkezett kalandozót számos kényelmetlenség várja, mihelyt elindul a maga választotta úton. Nem is sejti még, hogy az igazi nehézségek még csak ezután következnek. Ha azelőtt nem sokat járt a felszínen, bizony kellemetlenségei adódhatnak. Nemcsak az idegen világ, az ismeretlen faj egyedei várnak rá. Gyakorta még az egyszerű napsütés is zavaró lehet. Fehér bőrük könnyen leég, felhólyagosodik, s ha csak nincsenek kellő tapasztalataik, bizony egy hirtelen zápor is kifoghat rajtuk. De ijessze őket bármennyire is a villámlás, akárhogy fájjon is sajgó, vörös bőrük, az igazi próbatétel még hátravan. Az idegen világ lakói.

A törpék és az emberek kapcsolata sokkal felhőtlenebb, mint az elfek és a fiatal faj viszonya. Talán azért, mert a törpéket nem lengi körül a titokzatosság fátyla, miként az elfeket, akik meglehet szándékosan övezik magukat rejtélyekkel és talányokkal. Míg egy elfet vagy félelfet szinte bárhová is megy, gyanakvás fogad, addig a törpék felbukkanását inkább a kíváncsi szájtátiak hangoskodásáról lehet felismerni.



Embernépek és kőfiak

Az emberek hajlamosak lekicsinylően beszélni a törpékről. Csupán azért, mert magasabbak, gyakorta úgy is gondolják, mindenben a kőfiak fölé tudnak kerülni. különösen igaz ez a Quiron-tenger partvidékének lakóira, s a tengerpart és a Sheral között húzódó hatalmas területeken élőkre, ám a kontinens nyugati részein élők sem tudnak sokkal többet róluk. Történeteik nevetséges, garasoskodó figurákról me-



sélnek, pöttöm emberkékről akik csak a maguk szenvedélyének élnek. Mondják mindezt annak dacára, hogy a Doardon hegység elkopott lankáin - kicsiny híján a szomszédságukban - szép számmal élnek a Kőatya fiai és lányai. A legrosszabra kell felkészülni hát annak, aki törpe létére erre a vidékre téved. Meg nem értést, furcsálkozást tapasztal majd amerre jár, s meggyűlik a baja a háta mögött sutyorgókkal is. Nincs szörnyűbb pedig annál, amikor a tudatlanok cirkuszi mutatvánnyá akarják alacsonyítani Tarin hőseit. A törpéket semmibe venni pedig veszélyes dolog. Hallgatag, a külvilággal szemben bizalmatlan alakok, akik csendben vannak, ha sértegetik őket, de az első adandó alkalommal visszavágnak a meggondolatlan szavakért. Ki tettel, ki szóval, vérmérséklete szerint.

Az Északi Szövetség országaiban némileg más szemmel néznek már a kő fiaira. Számos esetben bizonyították rátermettségüket, utánozhatatlan találékonyságukat, bátorságukat. Talán még e hatalmas kiterjedésű államrendszerben is nehezen találni olyanokat, akik ne hallottak volna a tarini csatabárdok dicső daláról. Épületeik hírét messzire viszik az utazók, csakúgy szorgos munkáskezei dícséretét. Ynev számos pontjára eljuttatták már a tarini kézművesek remekeit a felszíni népek kereskedői, s bárhova is kerültek, állták a sarat az ellenfelek portékájával szemben.

Ha pedig létezik olyan hely, ahol valódi megrökönyödéssel fogadják, ha egy törpe felbukkan, akkor az kétség kívül a Délvidék. A helybeliek jórésze el sem tudja képzelni, hogy nem valamely torzszülöttet lát, a természet otromba tréfáját, ki másra sem jó, mint, hogy a rosszérzésűek otromba vicceit fel sem véve, mosolyogva vállalja a durva élcek céltáblájának szerepét.

Tény, hogy a törpék nehezen kötnek barátságot, s a felületes kapcsolatnál komolyabb ismeretségbe nem igen bonyolódnak. Ám ha látják, hogy a kapkodó, meggondolatlan és önző faj - az embernépek - valamely tagja elismeri képességeiket, megbecsüléssel és nyíltan beszél valamely tariniról, ne adj isten kalapot emelve tiszteleg egy testvérük előtt, ha nem is mutatják ki azonnal, de megnyílnak az illető irányában.

Azok a kőfiak, akik nem túl rég óta járják a felszín világát, nemigen tudnak mit kezdeni az emberek heves kitöréseivel, látványos jeleneteikkel és hirtelen érzelmi váltásaikkal. Nem mintha ők maguk érzéketlenek lennének, de túl gyors nekik a mód, ahogy az utódfajok az életüket rendezni igyekeznek. Nem csoda, hogy többnyire zavarban vannak ha több ember van körülöttük, mert gyakran nem, vagy helytelenül tudják csak értelmezni a számukra idegen gondolkodásmód diktálta eseményeket. Erre egyéniségüktől függően reagálnak, bár valós érzelmeiket a legritkább esetekben mutatják ki az emberek előtt. Ha mégis így tennének az illető biztos lehet benne, hogy a törpe tökéletesen a bizalmába avatta, ám tisztában kell lennie avval is, hogy nagy felelőtlenség lenne, ha veszni hagyná az egyszeri lehetőséget, amit egy törpe igaz barátsága jelent.

A törpék képességeiről

A valamennyire is világlátott törpe ha lassan is, de helyre tudja illeszteni ennek a zűrzavaros világnak a darabkáit. Annál gyorsabban, minél több időt töltött a felszínen. Nem hisz el bármit, csak azért, mert azt egy másik törpétől hallotta. Egy tarini polgár bizonnyal felülne bármilyen átlátszó hazugságnak, ha azt egy törpe mondja neki. A felszínt járók azonban ismerik már annyira a napfény és éjszaka ritmusában élőket, hogy tudják, itt csak nyomai vannak az olyasfajta becsületnek és önzetlenségnek, amilyet Tarinban ismernek. Mind több időt töltenek közöttünk, annál inkább gyanakvók és bizalmatlanok lesznek, nem ritka, hogy megundorodva a hőn vágyott felszíntől, visszatérnek a föld alá. Ha pedig mégis maradnak, biztosak lehetünk benne, hogy immár tökéletesebben átlátják viseltes dolgainkat, akár mi magunk. Ha egy fesztelenül szórakozó, magabiztos törpével találkozunk, lefogadhatjuk, hogy legalább száz esztendeje él közöttünk, s jobban tesszük, ha tőle kérünk tanácsot ügyes-bajos dolgaink megoldására. Mindaz, amit a különböző körülmények között felcseperedő elfekkel kapcsolatban lejegyeztünk (A hosszú élettartam és az Emberismeret valamint a Helyismeret képzettségek összefüggéséről), itt is érvényes.

Különleges képességeik

- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 30 lépésnyi látótávolságot biztosít számukra.
- Időérzékük kiváló, a föld alatt, teljes sötétben is tisztában vannak vele, milyen napszak van éppen.
- A föld alatt - barlangrendszerben, kiépített pincékben és labirintusokban is (2 lépés eltéréssel) meg tudják mondani, hogy milyen mélységben járnak. Ugyancsak tisztán érzik azt, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó közelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés fokmértékét is.
- Képesek (plusz-minusz 5 év eltéréssel) megmondani egy építményről, hogy mikor építették.

A törpék különleges tetoválásai

A rendkívül sokszínű képet mutató törzs- és klántetoválások mellett, időről időre feltűnik egy-egy különös, a többitől eltérő rajzolat is. A Tetoválóemberek önmagukban képtelenek lennének elkészíteni őket, hiszen az esetek többségében csak a mintát rajzolják fel a tradíciók szigorú előírásai alapján. Hogy a rajz képes legyen mana befogadására, ahhoz a szertartásra felügyelnie kell a törpék egy papjának, aki egy 25 Mp-ot igénylő, különleges Áldás vartázslattal átlényegíti a rajzolatot, s alkalmassá teszi mágikus energia tárolására. A felhasználás módját mindig a rajzolat alakja határozza meg. Az Áldás kizárólag a rajzra vonatkozik, más



hatása nem érvényesül. Az ilyen jellegű tetoválásokat nem készítik akárkinek. Ki kell érdemelni. A klán bármelyik tagja jogosult arra - elviekben -, hogy ilyen mágikus rajz birtokosa lehessen. Csupán egyetlen olyan tettet kell végrehajtania, ami feljogosítja arra, hogy a klántanács méltónak találja a tetoválás viselésére. Az ilyen tetteknek mindenképpen döntő kihatással kell lennie mind az egyén, mind a klán további életére. Egy veszélyes hegymélyi szörny elejtése, új, gazdag telér felfedezése, barlangi búvópatak fenyegető áradásának elhárítása, stb. mind-mind ilyen tettnek minősül. Cseppet sem könnyű feladatok, de a tetoválások sem hétköznapiak.

A rajzolatba zárt energiát többféleképpen lehet hasznosítani, de irányát mindenképpen a rajz határozza meg. Vannak olyanok, amelyek valamilyen fenyegető támadás bekövetkeztével elevenednek meg, másokat a rajzolat viselője *aktiválhat*. A hatás elmúltával a tetoválás energiái elszállnak, s azokat csakis az Áldást adó pap istene töltheti fel ismét, bizonyos áldozatok bemutatása után. Tehát a rajzolat amolyan jelekkel felrótt Nyitó Szó, amely az adott isten síkjára szolgál, s az áldozat elfogadása után ismételten feltölti azt energiával. Az áldozatok nem hétköznapi értelemben értendők. A tetoválás tulajdonosának önmaga elé kell kitűznie, egy számára közel lehetetlen, ám istenének igen fontos célt. Ilyenek lehetnek: egy ork törzs kifürkészése, hosszú zarándoklat egy szent helyre, életveszélyes tárnák felkutatása, magányos böjtölés a városok legkülső járataiban. A felszínen élők között: ellenséges csoportok, népek szállásterületeinek felderítése, valamilyen gazdag zsákmány, tudás, stb. megszerzése, a közösséget fenyegető végveszély elhárítása, egyszóval bármi, ami kellő kihívást jelent a törpének. Ők maguk Út vagy sorsrajzoknak nevezik ezeket a tetoválásokat, mert hiszik, hogy általa istenük közbenjárásával tesznek mind nagyobb lépteket önmaguk, istenük, végzetük megismerésére. Nem választhatnak könnyen elérhető, semmilyen erőfeszítést nem követelő célokat. Nem tehetik meg. Rajzolatuk fennen hirdeti kiválasztott voltukat, nem elégedhetnek meg egyszerű feladatokkal, s a tetoválás is akkor lesz ismét eleven, ha az isten is elfogadta a verejtékkel hozott áldozatot.

A tetoválások hatásaikban sokfélék lehetnek:

- Villámoktól óvó - 3 E-s villámot egyszer elnyel. Önállóan működik.
- Asztrál v. Mentálmágiától óvó - Mágiaellenállásra egy alkalommal + 15-öt ad. Önállóan működik.
- Mérgektől óvó - 7. szintű mérgekig egy alkalommal mindent elnyel. Önállóan működik.
- Tűztől óvó - 5E erejű tűztől egy alkalommal a tűz időtartamáig megvéd. Önállóan működik.
- Ultralátás - Egy alkalommal 10 percig és 50 m távolságig hat. Parancsszóra aktiválódik.
- Csendteremtés - Egy alkalommal 10 percig önmagára és 5 m sugarú körben hat. Parancsszóra aktiválódik.

Ezek alapján a KM-ek bármennyit készíthetnek. Fontos, hogy játékos karakternek ki kell érdemelnie, (játék és küzdelem nélkül nem szerezhetnek) s a rajzolatnak csakúgy, mint a későbbi áldozatok jellegének, igazodnia kell a végrehajtott tetthez, ugyanakkor meghatározhatják a játékos Sorsát is.

Vannak hasonló elven működő, ám elhasználásuk után önmaguktól energiával feltöltődő tetoválások is. Az adott isten akkor részesíti ilyen kegyben hívét, ha ő a sorsrajz kiérdemlésekor súlyosan megsebesült. Megnyomorodott, elveszítette valamelyik végtagját, a látását, esetleg az egyik szemét, stb. Ezek a tetoválások hatásaikban hasonló jellegűek lehetnek, ám a bennük foglalt energia elhasználása után 1k6 nap alatt újra feltöltődnek.

Az ősök szellemei

A Lélekhívók által végrehajtott Szellemrituálé segítséget nyújthat valamely család tagjainak, hogy a mágiahasználón keresztül kapcsolatot keressenek egy ősükkel a Róinnon, ezen a misztikyus síkon, a lét és nemlét határán. Amennyiben a megidézett még itt tartózkodik, kedve szerint segítségére lehet az őt háborgatóknak. Ha valóban vér szerinti őse az őt felébresztőknek, nagy valószínűséggel a segítségükre lesz (80%), míg az ellenkező esetben jó esély van arra, hogy feldühödik - mivel a Léleklátó hívásának mindenképpen engedelmeskednie, és mozdulnia kell -, s nem nyilatkozik vagy rossz tanácsot ad (65%).

Azonban még ha jó szándék vezeti is ennek a szellemsíknak a lakóit, előfordulhat, hogy üzenetüket rosszul értelmezik. A holtak gondolatai nem minden esetben közérthetőek. Nem egy szerencsétlen tébolyodott már bele, abba hogy megkísérelte kihallgatni a szellemvilágot.

Amennyiben sikerül egy hőst rávenni, hogy legyen egy épület, híd, stb védőszelleme, a Lélekhívó egy előre elkészített rajzolatba zárja a megidézettet, melyet a kérdéses helyre kell felrónia.

Az ilyen házakat, egyéb épületeket, barlangokat védelmező szellemek, mindenben a léleknél leírtak szerint tevékenykedhetnek. Ennek megfelelően pszit anyagi test nélkül is képesek alkalmazni, ha pedig testet öltenek - azaz beköltöznek valakibe - minden eddigi képességüket (varázslás, stb.) érvényesíthetik. Soha nem oroznak el azonban élőlényektől testeket; mindez tökéletesen távol áll az így megidézhető lelkektől. Arra viszont van példa, hogy megjelenésük után, az esetenként nekik felkínált holttestekbe beköltözzenek, ám erre csak a nagyobb hatalmú szellemek képesek.

A másik módszer, az, amelyik a jel sérüléséig képes az adott helyhez kötni a szellemet, bármelyikük számára elérhető, csupán a Lélekhívó szólítására kell válaszolniuk. Annak a mágiának az időtartama, amely időlegesen testhez juttatja a néhai hős lelkét, azonban csak a hős egykori Tsz-



ének megfelelő számú óráig tart, s emellett különleges áldozatokat is igényel. Amennyiben a család, klán, stb. valamelyik tagja feláldozza magát, s a testét felajánlja a szellemnek, az erő ráfordítása nélkül elfoglalhatja azt a neki rendelt időre, s szabadon rendelkezhet egykori hatalmával. Érthető, hogy az áldozatnak ezt a formáját csupán a legkilátástalanabb helyzetekben használják. Olyan testekbe, melyek nem önként adták oda magukat, képtelenek beköltözni.

A Homálytestvér

Minden törpe lelkének sötétebbik fele, a mindenkiben ott lapuló gonosz, a kísértések, hazugságok és álnok gondolatok szülőatyja. Lényegét a számok nyelvére lefordítani igen nehéz, ám némi szerepjátékkal még ő is megidézhető.

Az a játékos, aki törpe karakterrel kíván indulni, először is döntse el, figyelembe kívánja e venni a Homálytestvére létezését. (Szerencsésebb dolog vállalni a rossz oldalunkat is, nemcsak az élvezetesebb szórakozás kedvéért, hanem azokból is, mert amennyiben megkíméljük magunkat az evvel járó hercehurcától, a törpék gondolkodásának egy sarkallatos pontját hagyjuk figyelmen kívül.)

Homálytestvére mindenkinek van. Még Bul Ruurignak is. Ő a csatabárdjába kovácsolta, ám ő, mivel a Kőatya nem volt hajlandó használni megszökött, s azóta szabadon jár. Ő Sugró, a Gonosz.

A Homálytestvértől csak annak van igazából félnivalója, akinek alacsony az Akaratereje. Ha ez az értéke 14 alatt van, a karakter folyamatos küzdelemre kényszerül a benne lakozóval, aki a könnyebb út felé, a sötétbe csalogatja. Nem kell lépten nyomon képességpróbát tennie, elég, ha eldönti ellenáll-e a csábításnak. A KM-re hárul az a hálátlan feladat, hogy minél csábosabb ígéretekkel, hazugságokkal rukkoljon elő, amelyekkel megpróbálhatja letéríteni a választott útról játékosát.

Ha valaki behódol a Homálytestvérének - nagy szégyen ez a törpék népére nézve -, egyszerűen csak kövesse figyelemmel, mit is súgdos a fülébe az a bizonyos kisördög. Nem kell feltétlenül alacsony Akaraterővel rendelkeznie annak, aki az ő útját választja, sőt! Ha valaki úgy dönt, akár a játék legelején a gonosz belső hangra bízhatja karakterét. Igaz, így megfosztja magát attól a belső vitától, ami akár még meg is változtathatná a döntését. A Homálytestvér életrehívása nem nehéz, csak rendkívül veszélyes. Elég, ha játék közben arra gondol, az adott helyzetben, mit tenne a benne lakozó. Sugró már meg is született.

Az, aki elfogadja sötétebbik felét kalauzul, vigyázva tegye!! A Homálytestvér uyganis vak. Elhamarkodottan dönt, folyton-folyvást sugallmaz. Önző és számító, hazug és haszonlesõ. A játékosnak résen kell lennie. Ha csakis rá hallgat elveszett.

Játék közben következetesnek kell lenni. Ha valaki letette a voksát az egyik fél mellett, nem teheti meg, hogy egyik pillanatról a másikra köpönyeget fordít. A karakterének kell meggyőződnie arról (és nem a játékosnak), hogy amit tesz, az valamilyen okból nem tetszik neki. Ez pedig a legtöbb esetben időbe kerül.



Törpe harcos főkaszt

Ha a törpe harcosokról beszélünk, akár az egész népről is beszélhetnénk, hiszen egy bizonyos szinten mindenki konyít valamicskét a fegyverekhez. Talán csak azok maradnak le a többiek mögött, akik tudományos munkával foglalkoznak. Mivel mindegyik klán nagy hangsúlyt fektet a biztonságra, Tarin minden városában megtalálhatók a különféle harcos iskolák, de a felszínen élők telepein, városaiban is megépítették a fegyveres harcot oktatók épületeit.

Ha munkájuk hatékonyságát nézzük, meg kell állapítsuk, hogy nem hagy kívánnivalót maga után. Lehet, hogy ma már az Ynev különböző részein szétszóródott törpék némiképp másként gondolkodnak, de az otthon biztonsága és a hazaszeretet mindőjükből kitörölhetetlen. A Csapások sújtotta nép nem feledheti, hányszor buktak volna el véglegesen, hány alkalommal készültek elsöpörni őket, s hogy mindahányszor harcosaik voltak azok, akik, - olykor iszonyatos véráldozatok árán - elhárították a fenyegető veszélyt.

Harcos nép, harcias istenekkel. Tooma, a Fejszés és papjai állnak a seregek élén, az ő szavára indul hadba a csákányfiak áradata ha kell. Nem csupán elszántságuk lenyűgöző, de fegyveres tudásuk is tiszteletet parancsoló. Az Északi Szövetség generálisai nem véletlenül hivatkoznak oly gyakran Tarinra, s az itt lakókra. A Birodalom, akár egy óriási borzvár, bevehetetlenül berágta magát a hegyek gyökeréig. Nem csak városai, egyszerű kürtői és légaknái is jól védhetők. S ha mindehhez olyan fegyveresekből álló hadsereg tartozik mint a tarini, nincs az a tébolyodott hadvezér, aki pálcáját észak e komor vidéke felé irányozná. Mégis, ha azt vetjük össze, hogy az adott állam hadserege milyen hatékony, jól felszerelt és kiképzett, avval, hogy katonáinak mekkora a megbecsülése, Tarin nem végezne előkelő he-



lyen. A válasz egyszerű: amennyire megbecsülik a derék fegyverforgatót, oly annyira hétköznapinak érzik azt is, hogy mindenki képességei szerint kivegye a részét hazája védelméből, s a harci zaj hallatán ne remegjen meg senki lába. Oly annyira igaz ez, hogy Tarin-szerte biztosra veszik: ha támadás érné az országot, nem lenne olyan törpe, legyen bár Ynev átenső felén is, legyen bár a birodalom politikájának, vallásának vaskalapos ellenzője, aki ne rohanna haza azonnal.

A törpe harcos főkaszt specializációi

A csákányfiak harcosainak számos egyedi vonása lehet attól függően, hogy Ynev mely részén élnek, és mit tekintenek legfontosabb feladatuknak, illetve mely gondok megoldásávakl bízták meg őket. Az alábbiakban két specializácóval ismerkedhetünk meg részletesebben. Ezek a törpe harcos alapkaszt és a Kürtő vagy Határvadászok.

Törpe harcos alapkaszt

Kötöttségek nélküli kaszt, mely számos lehetőséggel bír, és az Ynev különböző részein élő törpék ismeretében bármilyenné formálható. A különféle klánok harcosaitól kezdve a távolban bolyongó törpe szerencsevadászig.

A törpe harcos alapkaszt elsődleges képzettségei első szinten:

2 Fegyverhasználat	3.fok
Pajzshasználat	3.fok
Ökölharc	2.fok
Csapdafelfedezés	35%
Titkosajtókeresés	30%

Ha születésük és neveltetésük nem indokolja, az Emberismeretet csak másodlagos képzettségként használhatják.

Max. elsődleges képzettség	15
Max. képzettség	25
Kp alap	10
Kp/szint	14
Tp/Kp	7

A törpe harcosok fegyvertára

A kőfiak kedvelik azokat a fegyvereket, amivel igazán megmutathatják, hogy mit tudnak, amelyek erejükhöz és büszkeségükhöz méltók. Igazából nincsen megkötésük, bármilyen fegyvert használhatnak, de különösképpen kedvelik a csatabárdokat, csatacsákányokat és más zúzófegyvereket, de a kardok, tőrök, sőt még a nyílpuska forgatása sem idegen a számukra. Jobbára a sodronyinget kedvelik, de a nehézvérteken kívül bármit használhatnak.

Azokat a törpe harcosokat, akik a tarini birodalom biztonságát a hegyek gyökere felől próbálják megóvni a Mélység Őrizőinek nevezik.

Kürtővadász

A kürtővadászok teljesítik Tarin biztonságának szempontjából a legfontosabb feladatokat. Az ő csapataik járőröznek folyamatosan a városok legszélső, olykor elhagyatott járataiban, tárnáiban, nekik kell folyamatosan ellenőrizniük a légaknák tisztaságát, a huzat erősségét, az ő tisztük a csapdák és egyéb védművek felügyelete. Ismernek minden járatot, s igen megtisztelő, ha valakit a kürtővadászok felelősségtelejes feladatára érdemesnek találnak. Nekik kell utánajárni az itt történt rejtélyes eseteknek, még akkor is, ha annak a nyomai esetleg a külvilágba vezetnek. Széleskörű ismereteik miatt gyakran választják őket diplomáciai küldöttségek testőrségébe, néha a fontosabb kereskedőkaravánok mellett bukkannak fel. Nem véletlen, hogy ilyen sok helyen megállják a helyüket. Már képzésük is számos helyzetre felkészíti őket, s a gyakorlat során még több ismeretet halmoznak fel. Nem ritka, hogy idősebb korukra katonai tanácsadók, városőrségek parancsnokai, törzstanácsok vezetői kerülnek ki közülük.

A kürtővadászok elsődleges képzettségei első szinten:

2 Fegyverhasználat
Nyomolvasás/eltűntetés (barlangokban)
Ökölharc
Tárnajárás
Belharc
Csapdafelfedezés

A kaszt választható elsődleges képzettségei közül az Emberismeretet a kürtővadászok csak másodlagosként használhatják.

Max. elsődleges képzettség:	12
Max. képzettség:	24
Kp alap:	10
Kp/szint:	14
Kp/Tp:	7

A kürtővadászok fegyvertára

Tarin kürtővadászai a rövid, kevés helyen is biztonsággal és hatékonysággal forgatható fegyvereket kedvelik. Kitűnően bánnak a rövidkardokkal és tőrökkel, - ez utóbbiakat gyak-



ran dobni is szokták - de a hagyományos törpe fegyverek, a csatabárd és harcicsákány sem idegen a kezüktől. Pajzsot ritkán használnak, a szűk és meredek helyeken gyakran mindkét kezükre szükségük van. Vértet csakis könnyűt viselnek el magukon, az olyat, amely a kelleténél jobban zavarná őket a mozgásban nem szívlelhetik.

Törpe harcos főkaszt, karakteralkotási táblázat

Erő	k6+12+kf	KÉ alap	9
Állóképesség	k10+8+kf	TÉ alap	20
Gyorsaság	3k6(2x)	VÉ alap	75
Ügyesség	2k6+6+kf	CÉ alap	0
Egészség	k10+10	HM/szint	11(3)
Szépség	3k6(2x)	KP alap	10
Intelligencia	3k6(2x)	KP/szint	14
Akaraterő	k10+8	Ép alap	7
Asztrál	3k6(2x)	Fp alap	7
Érzékelés	k10+8	Fp/szint	k6+4

Törpe harcos főkaszt, Tapasztalati pont-átváltás táblázat

Kp/Tp	7
HM/Tp	22
Ψp/Tp	200

Harcérték

A harcosok Tarin és a törpe diaszpóra egyik leginkább megbecsült tagjai, olyanok, kiknek híre nem véletlenül jutott el országaik határán is túlra. Iskoláik kemények, ennek megfelelően a harcban sem vallanak szégyent. KÉ alapjuk 9, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75, CÉ alapjuk 0. Minden szinten 11 Harcérték módosítót kapnak, amelyből TÉ-jük és VÉ-jük fejlesztésére legalább 3-at kell szánniuk. Ahhoz, hogy valamelyik harcértéküket egyel megnövelhessék 22 Tp-t kell áldozniuk.

Életerő és Fájdalomtűrés

A törpe harcosok a legedzettebbek közé tartoznak, s a fájdalmakat is jól tűrik, hála a szigorú kiképzésnek. Ép és Fp alapjuk egyaránt 7, amihez (a max. Ép kiszámításához Egészségük 10 feletti részét, míg max. Fp-ik eléréséhez Akaraterejük és Állóképességük 10 feletti hányadát adják). ez utóbbihoz szintenként k6+4 járul.

Tapasztalati szint tábla

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-160	1
161-320	2
321-640	3
641-1440	4
1441-2800	5
2801-5600	6
5601-10 000	7
10 001-20 000	8
20 001-40 000	9
40 001-60 000	10
60 001-80 000	11
80 001-112 000	12

Minden további szinthez +31 200 Tp kell

A törpe harcosok választható elsődleges képzettségei:

3 Fegyverhasználat	Pajzshasználat
Fegyvertörés	Fegyverdobás
Vakharc	Ökölharc
Legendaismeret	írás/olvasás
Építészet	Hangutánzás*
Nyomolvasás/elt.*	Tárnajárás
Idomítás (rackla)	Lovaglás (rackla)
Csapdaállítás	Csapdafelfedezés
Titkosajtó keresés	Hadrend
Belharc	Emberismeret

A törpe harcosok tiltott képzettségei:

Időjóslás	Lovaglás
Kocsihajtás	Úszás
Hajózás	Lovas íjászat
Célzás	Mágiaismeret
Demonológia	Drágakőmágia
Rúnamágia	Kínzás
Alkímia	

* A képzettség barlanglakó lényekre vonatkozik, ill. földmélyi körülményekre értendő.



Törpe pap főkaszt

Akárcsak más népek esetében a törpéknél is rendkívüli fontossággal bír mindazok szerepe, akik istenük választásából az ő akaratuknak földi képviselői, parancsaiknak, iránymutatásaiknak tolmácsolói. Nemcsak a mindennapi élet irányításában jeleskednek, de ott vannak mindenütt, ahol valamely, a törpék népére kihatással levő esemény történik. Ők azok, akik hitet és reménységet adnak, és kell, hogy adjanak akkor is, amikor törpét-próbáló idők járnak, s feladatuk, hogy ha kell nyíltan, ha kell, akkor a háttérből irányítság a rájuk bízott hívők életét.

Ők gondozzák és védelmezik az isteneiknek emelt oltárokat, mutatják be a különféle áldozatokat. Tiszteletet és megbecsülést kapnak, s bizalmat, melyet semmilyen körülmények között nem játszhatnak el. Hova is juthatna az a nép, akinek csalódnia kell azokban, akik az imádott lényeket képviselik közöttük? Mindig szem előtt kell tartaniuk, hogy sokkal inkább felelősek a rájuk bízottak életéért, mint a saját magukért.

A törpe papok specializációi

A törpék papjainak értelemszerűen nincs alapkasztja, s két olyan specializációja van, amely a M.A.G.U.S. rendszerében játszható. A Kőatya, Bul Ruurig papjai csak NJK-k lehetnek.

Kadal-pap

Manapság a Tárnákat Zengető rendelkezik a legtöbb hívővel és a legtöbb pappal Tarin hegyei közt. A papok közül többen is kalandozni indulnak – nem azért, hogy Kadal hatalmát megmutassák az embereknek, inkább tapasztalatot kívánnak szerezni távoli birodalmak barlangjairól, esetleges drágakő-lelőhelyeiről. Semmi sem csigázza fel őket annyira, mint a lehetőség, hogy ritka kövek – különösen rubin – birtokába jussanak. Őrült küldetések tucatjait vállalták már, ha arról szereztek tudomást, hogy az út végén különleges drágakőre lelhetnek. E szenvedélyüket sokan, sokféleképpen kihasználták már, de a törpék eleddig elég makacsnak bizonyultak ahhoz, hogy ne változzanak meg. Megfontolják az ismeretlenek – többnyire emberek – ígéreteit, majd felmérik a csalás illetve nyereség esélyét, és döntenek – legtöbbször a megbízó kedve szerint. A papok és barlangok viszonyát egyébiránt jól jellemzi a tény, hogy az új tárnák, folyosórendszerek megáldása is Kadal papjainak feladata. Az Északi Szövetség államaiban – különösen Gianagban – gyakorta bízzák meg őket kastélyok, várak, paloták tervezésével. A törpék legtöbbször boldogan vállalják a feladatot, megpróbálnak megfelelni az emberek ízlésének és saját népük építészeti kultúrájának egyaránt. Ez olyan kihívást jelent, melynek sikeres teljesítésével valóban híven szolgálják istenüket.

A Kadal-papok elsődleges képzettségei első szinten:

2 Fegyverhasználat	2.fok
Pszi	Mf
Írás/olvasás	3.fok
Építészet	3.fok
Vallásismeret (törpe)	3.fok
Értékbecslés	3.fok
2 Nyelvismeret	(3,3)

A kaszt választható elsődleges képzettségei közül a Harci lázat a Kadal-papok csak másodlagosként használhatják.

Max. elsődleges képzettség	15
Max. képzettség	27
Kp alap	6
Kp/szint	10
Tp/Kp	12

A Kadal-pap fegyvertára

Kadal papjai nem kedvelik a súlyos páncélokat, melyek nehezítik a mozgást a kiépítetlen barlangok keskeny folyosóin. Sokkal szívesebben forgatnak egykezes csatabárdot, csatacsákányt, s előszeretettel használnak melléjük kicsi vagy közepes méretű, kerek pajzsot. Ezeket, ha nincs szükség rájuk, legtöbbször hátukra szíjazva hordják. A páncélok választásakor is a könnyebben kezelhető, de nemes vérteket szeretik, a lánc- és sodronyingeket. Megeshet, hogy pikkelyvértet öltenek, de ez meglehetősen ritka. Dobófegyverük legtöbbször hajítóbárd, ám a tőrök használata is elterjedt. Sokan értenek közülük a könnyű nyílpuska használatához, az íjakat ellenben nem sokra becsülik.

A Kadal-pap különleges képességei

Kadal komoly hatalommal ruházza fel követőit. A papok elsődleges képessége a papmágia használata. Mana-pontjaik száma azonban nem 6+k3 szintenként, mint mások esetében, hanem minden körülmények közt 8 Mp. Kadal a Természet és Élet szférákban rendelkezik befolyással, papjai ezek varázslatait használhatják.

Különleges képességeik közül az elsőt 3. Tapasztalati szinten képesek alkalmazni először. Befolyást nyernek a törpék drágakőmágiájába, annak is azon területébe, mely a rubinokkal foglalkozik. Egy hónapban egyszer megáldhatnak egy követ – Szertartás varázslat segítségével –, s ezt



fegyverbe foglalhatják. A kő áldásakor meg kell jelölniük egy ellenfelet – egy személyt vagy szörnyeteget –, akinek elpusztítására a fegyver megszenteltetik. A kiválasztott célpontnak mindenképpen vallásuk – vagy a vallás által képviselt értékek, az Élet és a Rend – ellenségének kell lennie. Amennyiben ez nem igaz, a mágia hatástalan lesz. A követ befoglaló fegyver, kijelölt áldozata ellen, a következő módosítókkal rendelkezik (alapértékein kívül): KÉ: +10 TÉ: +25 VÉ: +15. Sebzését a mágia a kétszeresére növeli. A mágikus fegyver képességei addig maradnak fenn, míg a kijelölt ellenfél életben van. A halál bekövetkeztéig a pap sem teheti semmissé a mágiát, hogy a rubint esetleg másra használhassa.

5. szinten a rubinnal kapcsolatos második különleges képességük birtokába jutnak. Ez részben hasonlatos a fentihez: ugyanúgy havonta egy alkalommal használható – az eredmény azonban nem rombolás, hanem építés. A megáldott kő felhasználója – amennyiben vallása nem ellentétes Kadal szféráival – gyógyítani képes segítségével, naponta legfeljebb háromszor. A kő egy alkalommal vagy 4 Ép-t vagy 15 Fp-t gyógyít használóján. A rubint mindössze 13 alkalommal lehet igénybe venni, azután hatalma elvész. „Kimerülése" után természetesen ismét felhasználható lesz, akár erre, akár fegyverbe foglalásra.

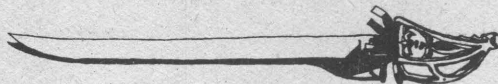
A harmadik képesség birtokába 9. szinten jutnak Kadal papjai. Ez nem más, mint a barlangok szikláinak formázása. A pap naponta egyszer használhatja a képességet, melynek segítségével két dolgot tehet. Első lehetősége, hogy Tapasztalati szint-8 köblábnyi követ formázzon tetszése szerint. Hatalmát másként felhasználva, egyetlen intésével folyosót nyithat egy sziklafalba, legfeljebb azonban 3 lépés hosszan. A járat magassága törpékhez méretezett, így emberek csak meggörnyedve juthatnak keresztül rajta. 12 körig marad nyitva a sziklában, azután a fal eredeti állapotába zárul vissza.

Tooma-pap

Tooma, a Fejszés rendkívüli fontossággal bír háborúk idején, de békeidőben is számosan fohászkodnak hozzá, hisz a birodalmat a föld mélye felől is veszély fenyegeti, s a harcosok figyelme egy percre sem lankadhat. Tooma papjai mind kiváló harcosok, a törpe seregek bajnokai, de a klánvezérek kíséretében is megtaláljuk őket.

Mihelyt fény derül arra, hogy egy tehetséges törpe Tooma választottja, a Fejszés papjai azonnal szárnyuk alá veszik és megkezdődik hosszú szolgálata a hadisten oltalma alatt. Sem tudományos, sem fegyveres képzését soha nem tekinti befejezettnek az, aki őt szolgálja. Tooma papjai éltük végéig tanulmányozzák nem csak a szellem útját és a szakrális hatalmak felhasználásának különféle módozatait, hanem Tarin nagyszámú hadtudományi írását is. A Fejszés papjai nem annyira elveszettek a felszín világában sem, lévén gyakorta kénytelenek a határvidékek orkjai és goblinjai elleni portyákban részt venni, s fegyveres alapképzésük lezártával egyik első feladatuk éppen a földfelszínen bizonyítani, hogy Tooma nem véletlenül szemelte ki éppen őket. Ha megállják a helyüket, immár teljes jogú beavatottjai lesznek a papi rendnek, s általában visszatérnek egykori klánjukba, hogy nehezen megszerzett tudásukkal véreiket segítsék. Másokat az állandó hadsereg mellé rendel a Hadak Urának parancsa, míg akadnak olyanok is, akik tudásvágyuk kielégítendő, más utakat választanak, s vagy a mélység, vagy a felszín felé indulnak. A hadizsákmány legszebb fegyvereit kivétel nélkül istenüknek ajánlják, és soha nem vesznek magukhoz abból semmi mást, kizárólag fegyvereket.

Tooma papjai istenük hívebb szolgálata érdekében más értékekkel rendelkeznek, mint a hagyományos papi specializációk. Erejüket k6+12+kf dobáskóddal határozzák meg, ugyanakkor a hihetetlen igénybevétel, amit Tooma szolgálata megkövetel, nem marad nyom nélkül. Egészségük dobáskódja éppen ezért 2k6+6. Harcértékeik sem a hagyományosak. TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75. Szintenként 10 Harcértékmódosítót kapnak, amelyből 3-at kötelesek a fenti értékeikhez rendelni. Szemmel látható, hogy sokat törődnek a fegyveres harccal, s az érthető módon a mágikus hatalmuk rovására megy. Szintenként csupán 6 Mp-ot kapnak. Ha a Tp-ikből a Harcértékeiket szeretnék fejleszteni, akkor egy 1 HM/22 Tp-ért ezt megtehetik. Tooma az Élet és a Természet szférákban ad hatalmat követőinek.



A Tooma-papok elsődleges képzettségei első szinten:

3 Fegyverhasználat	3.fok
Pajzshasználat	2.fok
Pszi	Mf.
Vallásismeret (törpe)	3.fok
Harci láz	3.fok
Hadvezetés	2.fok
Írás/olvasás	3.fok

A kaszt választható elsődleges képzettségei közül a Drágakőmágiát Tooma papjai csak másodkagosként használhatják, és esetükben 3 fegyver használata minősül elsődlegesnek.

Max. elsődleges képzettség	13
Max. képzettség	25
Kp alap	6
Kp/szint	10
Kp/Tp	12

A Tooma-pap különleges képességei

3. Tapasztalati Szinten képesek lesznek saját maguk fanatizálására. Ez a képesség isteni eredetű, hasonló a Fanatizálás nevű papi rituáléhoz, azonban a papnak nem kell rá külön Mana-pontot áldoznia. A varázslatot egyébként nem használhatná, hiszen Tooma szférái között nem szerepel a Lélek. A pap, ha helyzete megkívánja, rövid imát intéz istenéhez, a Harc Atyjához (1 teljes kör). Ezalatt nem harcolhat, nem használhat Pszit és nem is varázsolhat. A kör leteltével a papból fanatikus harcos válik, élvezve a varázslatnál leírt előnyöket. Ezt a lehetőséget istene csak egy teljes nap elteltével biztosítja újra.

6. Szinten a fanatizálás hatását a pap kiterjesztheti másokra is. Számára is érvényes a 100m sugarú kör, mint hatótávolság, viszont a harcosok befolyásolásához sem kell Mana-pontot áldoznia. A harci kedv megnövelése érdekében rövid szónoklatot kell tartson Toomáról, melynek végén a közelben állók lelkesen, megnövekedett harci kedvvel fogják várni az összecsapást. Játékos Karakterek és 5. Tsz feletti Nem Játékos Karakterek megkapják a Harcértékmódosítókat, míg a többieknek a Bátorsága nő. A szónoklat jellegénél fogva a fanatizálás csak és kizárólag törpékre van hatással, közülük is azokra, akik tisztelik Toomát (ez gyakorlatilag minden törpe harcosra igaz). Emberekre, elfekre és más fajzatokra ez a lelkesítés semmiféle hatással nincs. Ehhez a szónoklathoz is Tooma hatalmát hívja segítségül a pap, amit csak napjában egyszer tehet.

A 9. Tapasztalati Szintet elérő törpe papokat a megtisztelő Gromgorm Bul Drangthrong megnevezés illeti, azaz az emberek nyelvén: Törpe Seregek Hoszszúszakállú Atyja. A rang fontos szerepet jelent a törpék hadseregében is, amelyet díszes ünnepség keretében ajánlanak fel. Ezt a törpe elfogadhatja vagy visszautasíthatja – egyik esetben sem sértődik meg senki. (A törpék általában elfogadják ezt a ritka megtiszteltetést, azonban kalandozók számára ez nem előnyös, hiszen nem csak kiváltságokkal, de felelősséggel is jár. Háború esetén legyen akárhol, azonnal haza kell térnie, hogy a rábízott sereget vezethesse).

Ezen a Szinten lesznek képesek a Hősi Harcra is, amelyet maga Tooma adományoz nekik. Ez a különleges képesség a Hősi lélek nevű rituáléval egyező hatást vált ki, de – akárcsak az eddigiek – nem kerül a papnak Mana-pontjába. Ez közvetlen áldás magától a Legnagyobb Harcostól, amit csak különös alkalmakkor érdemelhet ki híve. Például ha bátran néz szembe az orkok sokszoros túlerejével, hogy asszonyokat és gyermekeket védelmezzen akár saját halála árán is, Tooma megáldja, kérés nélkül is. Ha azonban gyáva módon megfutott, és az orkok utolérték, körülfogták, fohászkodhat akárhogy, Tooma nem fogja meghallgatni.

A 11. Tapasztalati Szintet elérve jutnak birtokába a smaragd mágiájának. Toomához fohászkodva képesek lesznek egy smaragdot mágikus hatalommal felruházni, amit ha fegyver markolatába foglalnak, mágikus fegyvert hoznak létre. Ilyen ékkövet legfeljebb tíz évente egyszer készíthetnek, és hogy pontosan milyen tulajdonságai lesznek, azt Tooma (a KM) határozza meg, aszerint, hogy eddig milyen hősiesen viselkedett a pap, illetve milyen áldozatokat mutatott be. A smaragdot a pap saját magának kell csiszolni, de ennél is jobb, ha hősi küzdelemben zsákmányolja. Tiszta szerkezetű smaragdot kell választani, olyat, ami képes befogadni a mágiát.

A Tooma-pap fegyvertára

A Tooma-papok már első Szinten elsajátítják négy fegyver használatát, ezek általában a csatabárd, a csatacsákány, a harci kalapács és a buzogány. Előfordul, hogy a hajítóbárd, netán a nyílpuska kezelését tanulják meg. Kardot ritkán fognak a kezükbe, akkor is csak rövidet vagy hosszút (kétkezesként). A szálfegyvereket és a nagyobb lőfegyvereket méretüknél fogva nem kedvelik. Ha nem kétkezes fegyvert forgatnak, szinte biztos, hogy baljukra pajzsot csatolnak, ez azonban legfeljebb közepes nagyságú lehet.

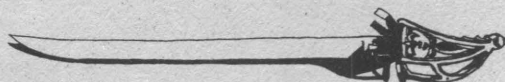
Bármilyen fegyverrel is tanuljanak meg bánni, lesz egy fegyverük, amelyet mesterüktől, egy idősebb paptól kapnak ajándékba, és amelynek markolatában egy smaragd díszeleg. Ez a smaragd Tooma isten köve, ezért papjai az ilyen fegyvert a következő módosítókkal használják: +2 KÉ, +5 TÉ, +5 VÉ. Ez a smaragd egyben a pap szent szimbóluma is, amelynek segítségével varázslatait létrehozhatja.

Törpe pap főkaszt, karakteralkotás:

Erő	2k6+6 KÉ alap	5
Állóképesség	2k6+6 TÉ alap	17
Gyorsaság	3k6(2x)VÉ alap	72
Ügyesség	3k6(2x)CÉ alap	0
Egészség	k10+8HM/szint	8(3)
Szépség	k10+10Kp alap	6
Intelligencia	k10+8Kp/szint	10
Akaraterő	k10+8+kfÉp alap	6
Asztrál	k6+12+kfFp alap	6
Érzékelés	k10+8Fp/szint	k6+2

Törpe pap főkaszt, Tapasztalati pont átváltás:

Kp/Tp	12
HM/Tp	35
Mp/Tp	150
Yp/Tp	130



Harcérték

A törpe papok Ynev más papjaihoz hasonló harcértékekkel rendelkeznek. KÉ alapjuk 5, TÉ alapjuk 17, VÉ alapjuk 72, míg CÉ alapjuk 0. Szintenként 8 Harcérték módosítót kapnak, amelyből 3-3-at kötelesek TÉ-jük illetve VÉ-jük fejlesztésére költeni. Bármely harcértékük eggyel való növelésére 35 Tp-t kell áldozzanak.

Különleges képességek

A törpe papok legmeghatározóbb különleges képessége a papi mágia alkalmazása; az istenük által számukra engedélyezett szférákban mind a Kis Arkánum, mind a Nagy Arkánum varázslatainak használatára képesek. A törpe-pap max. Mp-inak száma 1.Tsz.-en 9, minden további Tsz-en k3+6 adódik hozzá. (Tooma papjainak csupán 6) A k3 kiszámításának módja: dobj k6-tal! Ha a dobás eredménye 1 vagy kettő, akkor az egyenlő 1-gyel. Ha az eredmény 3 vagy 4, akkor 2-vel, míg ha 5 vagy 6, akkor 3-mal. Az egyéb különleges képességekről a specializációk kapcsán (lásd ott!) olvashattok bővebbet.

Tapasztalati Szint

Tapasztalati Pont	Tapasztalati Szint
0-160	1
161-330	2
331-660	3
661-1300	4
1301-2600	5
2601-5000	6
5001-9000	7
9001-23000	8
23001-50000	9
50001-90000	10
90001-130000	11
130001-165000	12

A törpe-pap választható elsődleges képzettségei:

2 Fegyverhasználat	Írás/olvasás
2 nyelvismeret	Ősi nyelv ismerete (hil)
Legendaismeret	Vallásismeret
Építészet	Pszi
Demonológia	Értékbecslés
Csapdafelfedezés	Titkosajtó keresés
Hadvezetés	Pusztítás
Harci láz	

A törpe-pap tiltott képzettségei:

Lovas íjászat	Célzás
Szájról olvasás	Kínzás
Hamisítás	Lovaglás
Kocsihajtás	Úszás
Hajózás	Hátbaszúrás
Hamiskártya	Álcázás/álruha

Bul Ruurig papjai

A Kőatya papjait, a Tudókat, titokzatos homály, sejtelmes köd veszi körül. Még a tariniaknak sincs pontos tudomásuk arról, mit is csinálnak a városok mélyén. Mint mindenkitől, aki ennyi misztikummal és talánnyal övezi magát, a Tudóktól is félnek. Nem olyanfajta rettegés ez, mint amit a hegymély lakói, vagy az omló kövek hangja vált ki a törpékből. Tiszteletteljes félelem. A kőfiak tudják, hogy a Tudók mindig is népük ügyében tevékenykedtek, s azt is tudják, hogy a jövendőt, a sorsukat kormányozzák. A fekete kelmék halk suttogása amerre mennek, ősi mesterek készítette gyűrűik, s Beriquel fáiról vágott, faragott botjaik kopogása mégis mindenkit elcsendesít amerre mennek. Ha nem is tudnak róluk sokat, beszélni azért beszélnek. Úgy tartják, idősebbek bármely más törpénél, aki Yneven él, hogy egymás közt oly beszédet használnak, mit rajtuk kívül nem ért senki, s hogy szabad bejárásuk van a királyhoz is. Mondják, egyenesági leszármazottaik azoknak a Tudóknak, kik még a Korok Hajnalán a törpék között jártak, s lényükön keresztül maga Bul Ruurig vetett világot a földre.

Való igaz, Bul Ruurig szolgái sok mindent tesznek, miről Tarin népének, s gyakran még magának a királynak sem lehet tudomása. Őrzik a még Bórogon rájuk testált hatalmat, noha az minden újabb generációval veszít egykori önmagából. A napvilág nélküli hegymély hidegében laknak, melyhez mindennél jobban alkalmazkodtak, s a következő Csapás bekövetkeztéig csendben dolgoznak. Mindenki másnál hűebben szolgálják urukat, s annak az okát is tudják, miért kell beletörődniük a homályos jövőben rejtező Sorscsapásokba. A külszín közeli járatokban sosem látott harcosok követik őket, akár fáklyát az árnyék, s klánok egész sora dolgozik irányításuk alatt az örök sötétben. Számukkal a hatalmuk is csökken, s nem minden földmélyi asszony fogan tőlük meg. Magjuk gyenge, s gyermekeik között is ritka, amelyik örökükbe léphet. Noha úgy tartják, mágiájuk az aquirokénak ellenpárja, erről még közöttük sincs mindenki megbizonyosodva. Tény, hogy használnak hatalomszavakat, s hogy ezek különböznek az aquirok ártó igéitől, de pontos mibenlétük csak általuk ismert.

A törpék mágiája

Kadal

A Tárnákat Zengető papjai az Élet és a Természet szférájába tartozó általános varázslatokon túl a következő *egyedi* mágiaformákat alkalmazhatják:

Ékkő szólítása

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 5
Erősség: 3E
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 1 mérföldes kör
Időtartam: 4 kör/szint
Mágiaellenállás: speciális

E varázslat segítségével Kadal szolgája egymérföldes körzeten belül éteri kapcsolatba léphet bármely drágakővel, és azt vakító fény, vagy átható, magas hang kibocsátására késztetheti. Ha egymérföldes sugarú körön belül több(féle) drágakő is akad, a Kadal-papnak módjában áll azok közt fajta szerint különbséget tenni, azokat pedig, melyeket akár csak egyszer a kezében tartott, tetszőleges számú kő közül felismeri. Különlegesen hasznos fogás ez olyan helyzetben, ha a kő hordozóját csak hirtelen fény- vagy hanghatás figyelmeztetheti valamiféle veszedelemre, de nem kevésbé kívánatos olyankor sem, ha egy homályban vagy tömegben bújdosó tolvaj hollétét kell felderíteni.

A mágikus energia tárolására használt drágakövek esetében százalékdobással kell meghatározni, milyen következménnyel jár a pap beavatkozása.

00: a kőben tárolt mana robbanásszerűen felszabadul, és mennyiségétől függetlenül 2k6 Fp veszteséget okoz hordozójának, illetve mindazoknak, akik a kitörés 3 lábnyi átmérőjű hatókörén belül tartózkodnak. (A vértek, páncélok SFÉ-je érvényesül.)

99-86: a kőben tárolt mana mennyisége a rácsszerkezet energiaállapotának változása miatt feleződik

85-66: a kőben tárolt mana mennyisége a rácsszerkezet energialállapotának változása miatt harmadolódik

65-46: a kőben tárolt mana mennyisége a fenti ok miatt negyedelődik

45-01: a kőben tárolt mana a fenti okokból csendben elillan

Kőkapu

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 22/személy
Erősség: 10E
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: érintés
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: nincs

E varázslat segítségével a pap, illetve mindazok, akiket előzőleg Áldásában részesített, majd mágiája hatása alá vont, átférkőzhetnek a legkeményebb kőzeteken, akárha vajban járnának. Az élmény nyomasztó, de elviselhető; a kőben haladók a legésszerűbben akkor cselekszenek, ha egymás övébe fogódznak, és ügyelnek rá, nehogy alakzatuk szétszakadozzék - az átláthatatlan, kőszürke közegben ugyanis csak a pap képes ösztönösen tartani a helyes irányt. Klausztrofóbiára hajló személyekkel a KM körönként dobasson Akaraterőpróbát - az első sikertelen dobás a rákövetkező kísérletre -2-es módosítót, a második sikertelen dobás a karakter számára torokszorító pánikot jelent. Igyekszik visszatérni kiindulópontjára, a pap beavatkozása nélkül (azokkal együtt, akik könnyelműen a segítségére sietnek) elkeveredik, a varázslat időtartamának lejártakor pedig az átszelni kívánt kőzet szerves, ám immár élettelen részévé lesz.

Iblogh fanatizálása

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 39
Erősség: 15E
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 10 mérföldes kör
Időtartam: 2 kör/szint
Mágiaellenállás: nincs

E varázslat segítségével a pap k6-ot szólíthat magához a tíz mérföldes körzeten belül tartózkodó, Bestiáriumból ismert pincerémek közül. (1-es dobás esetén 1 lény jelenik meg.) Az iblogh a varázslat időtartama alatt védelmezi a papot az általa kijelölt ellenfelektől (pusztán harcképtelenné tételükre törekszik), a hatás elmúltával pedig visszakerül kiindulópontjára - feltéve, ha a pap életben maradt. Szólítójának halála esetén a pincerém egy környi dermedtség után minden közelben tartózkodóra rárohan, és utolsó Épjéig, vagy az ellenállás megszűnéséig harcol. Bestiariumban ismertetett értékeit a varázslat nem befolyásolja.

FIGYELEM: E mágiaforma már létező lények térbeli pozíciójára hat, segítségével iblogh nem teremthető!

Oltármélyítés

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 50
Erősség: 15E
Varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: végleges/megszűntetésig
Mágiaellenállás: nincs

E varázslat a Kis Arkánum Áldás és Szertartás nevű litániáival rokon, ám nem személyre vagy tárgyra, hanem bármely kő- vagy sziklaépítményre, természeti képződményre hat. Jobbára Kadal hadviselő papjai használják, mikor alakulatuknak ismeretlen és/vagy szentségtelen barlangban, járatban stb. kell haladnia vagy küzdenie, illetve valamely stratégiai pozícióban magát tartania.

A Kadal-papok bensőséges viszonyban állnak a Föld Őselemi Síkjának matériáival. E mágiaforma pedig lehetővé teszi számukra, hogy a fegyverforgatók harckészségét egy hevenyészett, ám szakrálisan teljes értékű oltárral megnövteljék. Energiáikat nyalábbá sűrítve törpényi üreget robbantanak a kőbe. Az üreg létrejöttének pillanatától szent helynek számít, s lélekemelő hatását - a varázslat erősítésétől függő mértékben - kisugározza környezetére is, ahol minden, saját alaperősítésénél gyengébb Átkot és Rontást semlegesít, s alaperősítéssel végrehajtva 20 lépésnyi átmérőjű körben minden Élet és Rend jellemű harcos TÉ-jét és VÉ-jét 10-zel növeli. A varázslat hatótávja minden további Manapont feláldozása árán 1 lábnyival és 1E-vel növelhető.

Racklává alázás

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 8
Erősség: 8E
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: 50 lépés
Időtartam: 1nap/szint
Mágiaellenállás: Mentális

Ez a hírhedett mágiaforma eredetileg a tarini fegyveres erők tagjainak megrendszabályozására szolgált, ám idővel a betolakodók elleni harcban is alkalmazni kezdték. Ellenőrzött körülmények között inkább megalázó, semmint veszélyes az áldozatra, aki, ha elvéti Mágiaellenállását, valamennyi tulajdonságát és képességét elveszíti, és az időtartam lejártáig játéktechnikailag szelidítetlen racklaként (lásd: *Bestiarium*) kezelendő. Ez természetesen nem jelenti, hogy fizikai valójában is denevérkutyává változik - mindössze *hinni* fogja, hogy az, és eszerint viselkedik. Ha zárkájában éri a hatás, bolházkodik, tutul, a mennyezetre függeszkedve éjszakázik, és meglepett arccal zuhan alá másnap reggel - ha azonban harc vagy menekülés közben, ráadásul épp egy hídon vagy szakadék peremén alkalmazzák rá a mágiát, senki sem tarthatja vissza attól, hogy képzelt bőrszárnyait széttárva, üdvözült vonítással a mélybe vesse magát...

A varázslat erősítése további 2 Mana-pont befektetésével 3E-vel növelhető.

Tooma

A Fejszés papjai az Élet és a Természet szférájába tartozó általános varázslatokon túl a következő *egyedi* mágiaformákat alkalmazhatják:

Tooma áldása

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 4
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 2 kör/Szint
Mágiaelenállás: különleges

Hasonló a Kis Arkánum Aldás nevű litániájához, ezzel azonban csak fegyvert lehet megládani, ami a varázslat időtartama alatt az Aldásnál megadott módosítókat kapja: +5 KÉ, +5 TÉ, +5 VÉ. Igaz ez mindaddig, amíg Tooma jellemével (Rend, Élet) egyező jellemű törpe - vagy akár ember forgatja a fegyvert. Ha más veszi a kezébe, jellemétől függően negatív módosítókat kap. Rend vagy Élet jellemű karakterek módosító nélkül harcolnak. Káosz, Élet illetve Rend, Halál jelleműek -10 módosítót szenvednek el minden harcértékükre, Káosz vagy Halál jelleműek -20-at, míg Káosz, Halál jelleműek -30-at. Ha egyszer megfogták a fegyvert, nem engedhetik el, amíg a varázslat időtartama le nem jár. Ha sikeres Asztrál Mágiaellenállást dobnak, akkor megszabadulhatnak tőle.

A varázslatot nem lehet olyan fegyverre alkalmazni, ami más személyes aurájának védelmét élvezi (viseli vagy fogja). Minden további +1 Mana-pont ráfordításával az Erősséget 4-gyel lehet növelni, az időtartam és a módosítók azonban változatlanok maradnak.



Tooma ereje

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 12
Erősség: 12
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: 2 kör/Szint
Mágiaellenállás: nincs

A Kis Arkánum ezen litániája segítségével a pap megacélozza saját vagy társa izmait, emberfeletti erővel megáldva azt. A varázslat alanya a fent jelzett időtartamra 1k6 pontot kap Erejéhez, de az így sem haladhatja meg a 22-t. A harcos, aki Tooma erejével küzd, természetesen megkapja a megfelelő módosítókat Támadóértékére és sebzésére. A litánia csak törpékre fejti ki hatását.

A varázslat időtartama további Mana-pontok rááldozásával nem növelhető, a siker azonban biztosítható. További 2 Mana-pont felhasználásával a varázslat 1k6 +1-gyel, de legfeljebb 6-tal növeli az alany Erejét. Hasonlóképpen +4 Mp +2 módosítót, +8 Mp +3 módosítót, +16 Mp +4 módosítót jelent, míg +24 Mp esetén az alany Ereje 6-tal nő.

Tooma tombolása

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 16
Erősség: 80
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: a pap
Időtartam: 3 kör/Szint
Mágiaelenállás: nincs

Tooma hatalmát segítségül hívva a pap rendkívüli hősiességgel harcol, az őt érő támadásokra és sebesülésekre rá sem hederít. Hasonlít ez a tombolás a harci lázhoz, azonban itt a pap nem elvakultan csapkod, hanem tudatosan, a lehető legjobban harcol. Harcértékei a következőképpen változnak: TÉ +20, VÉ -10, sebzés +2. Tombolás közben fegyverével nem védekezik, azaz annak VÉ-je nem érvényesül, pajzsa azonban védi a papot.

A varázslat erősítésére, az időtartam vagy a módosítók növelésére nincs mód, még további Mana-pontok rááldozásával sem.

Fontos még megjegyezni, hogy a fanatizálás, a Hősi Harc és a Tooma tombolása nem alkalmazható egyszerre, azaz hatásuk nem adódik össze. Ha mégis egyszerre kellene hatniuk, az kerekedik felül, amelyiknek nagyobb az Erőssége. A különleges képességek E-je a pap Tapasztalati szintjének nyolcszorosa.

Tooma bömbölése

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 48
Erősség: 30E
Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 30 lépés
Időtartam: azonnali
Mágiaellenállás: nincs

A Fejszés minden oldalról szorongatott, már-már reménytelen helyzetbe került beavatottja e mágiaformát alkalmazva olyan sérülést okozhat harminclépésnyi körzetében tartózkodó ellenfeleinek, amilyet ő maga - erőtartalékai ismeretében - még éppen kibír. Ehhez először "nélkülözhető" Fp-inek mennyiségét (nem árt némi biztonsági ráhagyás) kell meghatároznia, azután szétvetett lába előtt a kőbe/földbe kell vágnia csatabárdját (a varázslat sem karddal, sem csatacsákánnyal vagy más fegyverrel nem alkalmazható), ezzel egyidőben meg kell szólaltatnia Tooma bömbölését - és már készülhet is a diadalmas fájdalomra. A csatabárd éle a padlóba vág, feje meghasad, szilánkjai kőszilánkokkal és sistergő szikrákkal elkeveredve záporoznak szerteszét, a korábban meghatározott Fp-nyi sérülést okozva Tooma papjának - s ugyanekkor a varázslat hatótávján belül tartózkodó *összes* ellenfelének is. (A vértek SFÉ-je természetesen mind a megtámadott, mind a támadók esetében érvényesül!) E mágiaformát a tarini törpék legderekabbjai alkalmazzák végső harcukban, a karakternek illik hát megfontolnia, mikor és milyen körülmények között folyamodjék hozzá; sajátos voltát még inkább hangsúlyozza, hogy további Mana-pontok ráfordításával nem erősíthető.

Érctáncoltatás

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 72
Erősség: 35E
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 10 lépés/szint
Időtartam: 3 kör
Mágiaellenállás: nincs

Tooma papja e könyörtelen mágiaformával a gyilkos szándékú betolakodók, ellenséges harcosok pályafutásának vethet véget. A varázslatot csak ércben gazdag falú kamrákban, folyosókon vagy csarnokokban alkalmazhatja - hogy az érc kitermelt vagy feldolgozatlan formában van jelen, közömbös a végeredmény szempontjából. Mikor a pap szabadjára engedi energiáit, a hatótávolságon belül fellelhető fémek fény- és hőjelenség nélkül képlékennyé (nem forróvá!) válnak, tűhegyek, pengevékony pókfonalak és horgok gyanánt cikáznak az ugyanebben a zónában tartóz-



kodó áldozatok felé, és át- meg átjárják, befonják, valósággal szétdarabolják testüket. Az ércgomoly egy-egy nyúlványának sebzése önmagában nem számottevő, a fém súlya és a találatok gyakorisága azonban szinte lehetetlenné teszi a menekülést - minél kisebb a helyiség, annál valószínűbb, hogy az érc szemvillanásnyi idő alatt szétcsapó fonadéka az egész teret kitölti.

FIGYELEM! Az Érctáncoltatás olyan fegyver, melyhez jó érzésű törpe csak végső szorultságában folyamodik, esetleg akkor, ha Tyrrano szolgáival, vagy népe más ősellenségeivel kerül szembe. A Tarinba vezető légkürtők, alagutak falát ezért burkolják fémmel, efféle veszedelem leselkedik a tehetősebb törpék otthonában, a legszentebb helyeken - mindenütt, ahol a kőfiak értékeiket komolyan óvni igyekeznek. Azt, hogy hol akad az adott pillanatban Tooma-pap, akinek hatalma és lelkiismerete megengedi a varázs használatát, a KM tiszte eldönteni.

A pap e varázslatot csak zárt térben alkalmazhatja, és csakis akkor, ha a falakban (vagy a falakon) található ércmennyiség összsúlya eléri az egy kilogrammot. Egy kilogrammnyi fémmel 7k10 Fp-nyi veszteség okozható, a nagyobb érctömegek sebzése értelemszerűen ennek többszöröse. A pap nem köteles az összes rendelkezésére álló fémet fegyverként használni: ha a varázslat alkalmazásakor bejelenti a maximált súlyt, és kész az alaperősítéshez szükséges Mana-pontokat a gyengített változatra áldozni, foglyot ejthet, akár bénithat is - bár ha ez a célja, nyilván más eszközt választ.

A kígyózó szálaknak a láncingek, a pikkelyvértek nem, csupán a teljes vértezetek állnak ellen, ám mindössze egy körön át - a nyúlványok ezután meglelik a réseket, és eleven lények dühével marják-szaggatják a testet. Áldozataikat felfűzve-befonva ismét érckeménnyé dermednek (a látvány ilyenkor ezüstösen villódzó, vértől vöröslő pókhálót idéz), és csak az időtartam lejártával lágyulnak el ismét, hogy egyetlen kör alatt visszahúzódjanak a falakba. A pap akár ellenfeleinek gyűrűjében is aktiválhatja legszörnyűbb fegyverét - a fonadék őt mindenképp elkerüli.

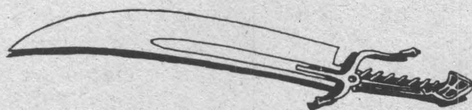



M A G U S

A farkas-szellem gyermekei

Radrig en Naith értekezése az ynevi orkokról

(A sigranomói egyetem könyvtárosának megjegyzése: A szerző a Dwyll Unióban született, közrendű családból, és papnak tanult Ranil isten egyházában. Ifjúkorában írt hitvitázó műveit lásd DWOON XXXIV. 219. f-h. alatt. Fennmaradt továbbá egy szónoklata a háborús erkölcsökről - lásd ugyanott, 231. c. -, amely már keletkezése idején nagy vihart kavart, mert élesen elítélte benne a Vörös Hadurakat. Később eretnekké nyilvánították, nevét törölték a papi névjegyzékből, munkáit Davalon főterén nyilvánosan elégették. Az Unió főinkvizítora rituális átokkal sújtotta, amit azóta is minden évben megújítanak. Jelen kéziratának eredeti példányát csaknem húsz évvel ezután juttatta el egyetemünkre, egy Kopó álnevű toroni fejvadász révén; az Inkvizítorok Szövetsége a művet azonnal indexre tétette.)



Bevezetés

Nincs még egy olyan értelmes faj Yneven, amit annyiszor értettek félre, amit annyiszor ócsároltak méltatlanul, amit annyi hazug és undorító váddal illettek, mint az orkokat. Gonosz és csúf teremtéseknek festették le őket, akik rablásból s fosztogatásból élnek, a föld alá húzódnak a nap fénye elől, harcban csak számbeli fölényükre hagyatkoznak, és gyáván vinnyogva futamodnak meg az erősebb ellenfél láttán.

Mindazok a dölyfös és beképzelt tudósok, akiknek ostoba firkálmányai ezt a hamis képet elterjesztették a köztudatban, talán soha életükben nem beszéltek eleven orkkal - ha eltekintünk azoktól a megvetésre méltó páriáktól, akik az emberek nagyjainak udvarába húzódva, gyalázatosan fizetett zsoldosokként tengetik szánalmas életüket. Az orkok gonoszak? Miért van akkor az, hogy az egy törzsbe tartozó harcosok habozás nélkül életüket áldozzák bajtársaikért, s hogy a legmegátalkodottabb ork sem emelne kezet egy cseperedőfélben lévő fiúgyermekre? Csúfak? Emberi szemmel nézve bizonyára, de vajon nem találnák-e ők is csúfnak az ereni udvarok legünnepeltebb szépségeit? Rabolnak, dúlnak, fosztogatnak? Hiszen ebben egyetlen hadviselő féltől sem különböznek, márpedig nekik lételemük a háború! Nem kedvelik a napfényt? Természetükből fakad, akárcsak a törpéknek, akiknek senki sem rója fel ugyanezt. Harcban a túlerejükben bizakodnak? Aki ezt állítja, annak fogalma sincs róla, mennyire nagyra tartják a személyes bátorságot. Gyávák lennének? Mind közül ez a legszemenszedettebb hazugság; egy gyáva ork egyetlen napig sem maradna életben férfivá avatása után a törzsben.

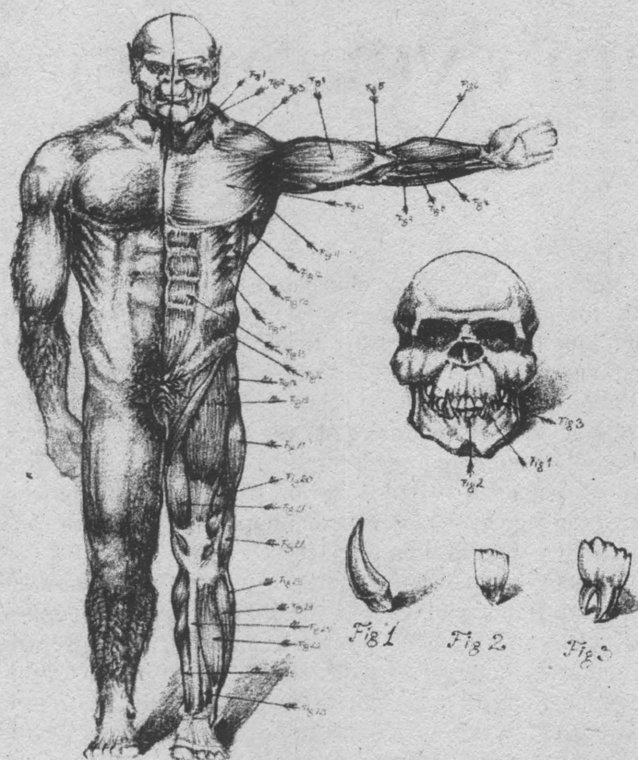
Én, akit dwoon hazámban Radrig en Naithnak kereszteltek a Napisten papjai, immáron azonban huszonöt nyár óta a Grauk Uruwortha nevet viselem - ami törzsemnek nyelvén annyit tesz, hogy "a vérivó szellem fia" -, elhatároztam, hogy megírom az igazságot az orkokról. Ujjaim elszoktak már a betűvetéstől; túl sokáig forgatták íróvessző helyett a *graer dwaghult*, a szent meteoracél csatabárdot. Mégsem kérek bocsánatot tőled, olvasóm, a csapongó gondolatmenetért, a fésületlen fogalmazásért, a grammatikában ejtett hibáimért - ha nincs ínyedre, rohadjon a lelked tízezer éven át Orwella bűzhödött poklában! Mert amit írtam, az az igazság; és erre tanúk adoptált őseim csupasz koponyái, amiket tiszteletem jeléül bőrszíjra fűzve hordok a nyakamban; tanúk továbbá nyolc anyától született gyermekeim, akik félvérek ugyan, de késsel a kezükben tanították meg a többi suhancot, hogy nincs mit szégyenkezniük az apjuk miatt!

Az orkok testalkata és megjelenése

Testfelépítésüket tekintve az orkok - akárcsak az ynevi értelmes fajok többsége - az *elfszabású lények* csoportjába tartoznak. (Helytelenül tennénk, ha az Északi Szövetség úgynevezett tudósainak mintájára *emberszabású lényekről* beszélnénk. Ez a szóhasználat csupán az emberek mérhetetlen beképzeltségét példázza, hiszen mindenki tudja, hogy az elf civilizáció - bármennyire puhány és dekadens is - már akkor a virágkorát élte, amikor ők még alig különböztek a majmoktól.) Ezen a csoporton belül az orkok az emberekhez és a goblinokhoz állnak legközelebb; ork és ember, illetve ork és goblin nászából ugyanis életképes - bár terméktelen - utódok születnek. Ezzel szemben az elfekkel és a törpékkel az orkok nem keresztezhetők.

Valamennyi elfszabású közül az orkok testalkata a legrobusztusabb. Az átlag ork magasabb a törpénél, vállasabb





az embernél, súlyosabb az elfnél, és erősebb mindhárom-nál. Az orkok csontozata vaskos és kemény, sokkal nehezebben törik, mint a rokonfajoké. Koponyájuk még a többi csontjuknál is masszívabb és nehezebb, könnyűszerrel kibír akár egy kalapácsütést is; ennek köszönhetik kissé görnyedt testtartásukat, ugyanis az állukat csak akkor tudják felszegni, ha folyamatosan megfeszítve tartják a nyakizmaikat. Nem a sunyi gyávaság, hanem az erőtakarékosság jele tehát, ha az ork harcos a csatában nem keresi ellenfelei tekintetét.

Az orkok koponyája egyébként is könnyen megkülönböztethető a többi elfszabásúétól. Jellemző rá a vaskos alsó állkapocs, a csapott homlok, a kiugró homlokeresz és a mélyen ülő, arányaiban meghökkentően kicsiny szemüreg; ez utóbbi miatt hívják egyesek az orkokat "disznószeműeknek". Az állkapocsban harminchat fog található; a zápfogak felülete tarajos, a metszőfogak nem laposak, hanem csúcsba futnak, a szemfogak pedig igen élesek és fejlettek. A férfiak szemfogai - különösen az alsó pár - néha olyan nagyra megnőnek, hogy az ajak nem is takarja el őket egészen; az persze rémregénybe illő kitalálás, hogy az "agyaraik" a homlokukig érnek, kiszívják velük áldozataik vérét, és vissza tudják húzni őket az ínyhúsba.

Testtömegük jelentős százalékát a kifejlett izomzat teszi ki; hájas orkok legfeljebb a komédiások otromba színdarabjaiban fordulnak elő, én soha nem találkoztam eggyel sem, pedig huszonöt éve élek közöttük. Bőrük színe változó; az árnyalatok a sötétbarnától a halványsárgáig terjednek. Testszőrzetük - amely állagát tekintve durva és drótszerű - az összes többi elfszabásúénál dúsabb, különösen a mellkason, az alsókaron és a lábszáron, de az hazugság, hogy egybefüggő szőrbunda takarná őket, mint az állatokat. Sajátos módon a fej kivétel ez alól a szabály alól: a legtöbb ork - beleértve az asszonyokat is - teljesen kopasz, s ezer közül ha egy olyan akad, aki képes bajszot, szakállt vagy hosszú hajat növeszteni.

Az orkok testfelépítésében megfigyelhető egy érdekes aránytalanság, ami miatt sokan csúfnak és esetlennek vélik őket: felsőtestükhöz képest a lábuk feltűnően kurta, bár annál izmosabb. Többek között ezért használnak hátasállatként inkább farkasokat, mint lovakat. Mozgásuk mindent összevetve valóban lomhának és otrombának tűnik, de ez csak a látszat: aki harcolt már orkkal, az tudja jól, hogy igazat beszélek.

Az ork nők valamivel alacsonyabbak a férfiaknál, testi erő dolgában azonban nem sokkal maradnak el mögöttük. Mellük igen fejlett, és oldalt, a hasfalukon két pár működésképtelen, elsatnyult emlő található, hasonlóan a rokonfajok férfi egyedeinek mellbimbóihoz. Medencecsontjuk sokkal szélesebb, mint az embereké vagy az elfeké; erre azért van szükség, mert az ork csecsemők teljesen összenőtt koponyavarratokkal jönnek napvilágra, nem a születésük után "nő be a fejük lágya". A magzat kihordási ideje nyolc hónap; az elválasztásra legkésőbb féléves korban kerül sor. Az orkoknál a gyermekkor tizenkét évig tart; ezt követően a fiúkat harcossá avatják, a lányokat pedig férjhez adják. A nők körülbelül huszonöt éves korukig maradnak termékenyek, ezalatt az idő alatt általában minden évben teherbe esnek. Az ikerszülések viszonylag gyakoriak, kettőnél több gyermeket azonban csak igen ritkán hoznak egyszerre a világra.

Az orkok átlagéletkora negyven év körül mozog, e tekintetben tehát ők vannak a legrosszabb helyzetben az elfszabásúak közül. Tevékenynek a tizenöt és harminc közötti évek számítanak; ezt követően beköszönt az öregkor. Az orkok - minden ellenkező híreszteléssel szemben - igen nagy becsben tartják a törzs öregjeit, élettapasztalatuk és világlátottságuk miatt. Ezek az öregek általában nincsenek sokan; az orkok döntő többsége nem éri meg a harmincéves kort, a férfiak erőszakos halált halnak, a nőket pedig a gyermekágyi láz viszi el.

Hogy kárpótolják magukat rövid életükért, az orkok hihetetlenül intenzíven élik végig azt a kevéske időt, amit a sors számukra kiszabott. Nem túl közismert tény például, hogy alig alszanak: a leglustábbja is beéri napi három-négy órával. Az orkok soha nem tétlenkednek, mindig lázas buzgalommal ügyködnek valamin: a kívülálló szinte ijesztőnek találja az életritmusukat. A legtöbb rabszolgájuk nem a kegyetlen bánásmódba hal bele - az orkok ugyanúgy tisztában vannak a rabszolgák értékével, mint bárki más -, hanem abba, hogy gazdáik megállás nélkül űzik-hajszolják őket, és



ugyanazt a munkatempót várják el tőlük, mint saját maguktól. Erre rajtuk kívül csakis a törpék lennének képesek, ők viszont olyan megátalkodottan keményfejűek, hogy eleve megmakacsolják magukat, és egyáltalán nem hajlandóak dolgozni, noha tudják, hogy ezzel aláírják a halálos ítéletüket.

Kitartás és erő dolgában az orkoknak aligha akad párja az elfszabásúak között. Akár három napig képesek futni egyfolytában, lassú, de egyenletes iramban; egy ízben tanúja voltam, hogy egy gyalogosan portyázó orkcsapat ennyi idő alatt utolért két tucat lovaskatonát, akik a legpompásabb ilanori méneken menekültek előlük. Nem kétlem, hogy az emberek között születnek valóságos vasgyúrók, akik egész társzekereket képesek lebillenteni az útról egymagukban; ha azonban egy átlagembert hasonlítunk össze egy átlagorkkal, az orké lesz az erőfölény. A legidősebb fiam például a csupasz öklével szokta beverni a szögeket a fába, és még igencsak távol áll attól, hogy kihívhassa erőpróbára a törzs bajnokát.

Az orkok fizikumával kapcsolatban még egy dologra kell kitérnem: tökéletes érzéketlenségükre a fájdalom iránt. Igaz, ez nem annyira alkat, mint inkább neveltetés kérdése: az ork kisgyermekeket - nemüktől függetlenül - csecsemőkoruktól kezdve igyekeznek hozzászoktatni a fájdalomhoz, mégpedig cseppet sem kíméletesen. Az eredmény emberi szemmel nézve elképesztő. Ismertem egy orkot, akinek csata közben tőből levágták a fél karját; harcolt tovább, mintha mi sem történt volna, amíg a vérveszteségtől össze nem esett és meg nem halt. Máskor egy bonyolult ügyben kellett ítéletet hoznom a törzs bírói székében, s én úgy határoztam, hogy fájdalompróba döntsön a két fél között. Parazsas tálba rakattam két kardot, megparancsoltam, hogy ragadják meg a markolatukat, és kihirdettem, hogy az lesz a vesztes, aki hamarabb elengedi. Most már belátom, hogy ostobán jártam el: mindkét ork keze csontig égett.

Az ork nép eredete

Az embernépek tudósai az orkokat az úgynevezett "káoszlények" közé sorolják, azzal az indoklással, hogy Orwella, a Kitaszított teremtette őket. Ez sajnálatos tény, aminek maguk az orkok örülnek a legkevésbé. Egyes pyarroni grammatikusok mérhetetlen oktalanságukban egyenesen odáig merészkednek, hogy magát az "ork" szót is az istennő nevéből vezetik le; szerintük valami olyasmit jelentene, hogy "Orwella gyermeke". Ezzel persze csak tudatlanságukat bizonyítják; az orkok ugyanis gyűlölik Orwellát, eszükbe sem jutna róla elnevezni önmagukat. Nagyon sokáig nem is volt olyan szavuk, amely alatt egyetemlegesen értették volna fajtájuk összes egyedét; a különböző törzsekbe tartozó orkok Varjú-finak *(Bagronkaug)*, Menyét-finak *(Uglúkaug)*, Medve-finak *(Shnorgaug)* nevezték egymást, a törzs szent állata szerint. Az egységes nemzet- és fajeszmény még ma is idegen gondolat számukra; hiszen az egyes törzsek másmás őstől származnak, hogyan lehet akkor bennük bármiféle közös vonás? Az "ork" szó etimológiailag az óelf "yrch" kifejezésre megy vissza, ami "harcos"-t jelent; ezt már valóban vonatkoztatni lehet az összes törzs valamennyi tagjára.

Ma már csupán a legvaskalaposabb teológusok állítják az értelmes fajokról, hogy az istenek sárból, agyagból vagy más alsóbbrendű matériából alkották volna meg őket; általánosan elfogadott nézet, hogy a teremtés szent aktusához igen összetett alapanyagokra volt szükség. Bizonyos például, hogy az embereket létrehozó istenek különböző majomfajokat használtak föl erre a célra, és a teremtés nem egyik napról a másikra ment végbe, hanem hosszú évezredeken - ha ugyan nem évmilliókon - át húzódó folyamat volt. Kétségtelen, hogy a Kitaszított is ezt a módszert alkalmazta, amikor megalkotta az orkokat.

Úgy tűnik, hogy azok az élőlények, amelyeket Orwella az orkok (és mellesleg a goblinok) teremtéséhez felhasznált, a mai emberek primitív ősei közé tartoztak. Ezt kétségtelenné teszi a három faj között fennálló alkati hasonlóság, valamint az a tény, hogy egymással szabadon keresztezhetők. Ezzel a cselekedetével a Kitaszított valószínűleg megszegte az istenek egyik ősi fogadalmát, hiszen művéhez egy rajta kívül álló teremtési folyamat félkész termékeit használta nyersanyagul, ami más istenek döntési szférájába tartozott. Vélhetőleg innen ered az az olthatatlan ellenszenv, amit a legtöbb értelmes faj az orkok iránt táplál: a saját isteneik oltották beléjük, a paktum megszegése miatt, tehát Orwella hibájából.

Láttuk azonban, hogy az orkok és az emberek között nemcsak hasonlóságok vannak, hanem igen jelentős eltérések is. Az oktalan élőlények közül vett analógiákkal élve például az emberek mindenevők, az orkok viszont kétségkívül ragadozók. Ez csak azzal magyarázható, hogy a Kitaszított a primitív emberősökön kívül más alsóbbrendű életformákat is felhasznált az orkok létrehozásakor. És aligha tévedünk, ha itt elsősorban a farkasokra gondolunk.

Ezzel a problémakörrel tudomásom szerint senki nem foglalkozott előttem behatóbban, ha eltekintünk a Fehér Páholy egyes felfuvalkodott "bölcseinek" teljességgel tudománytalan nézeteitől, miszerint az orkok az emberek és a *disznók* mágikus keresztezéséből jöttek volna létre. (Ó hatalmas Hram, Mélységben Lakozó, rántsd le magadhoz sikoltozó lelküket sötét-sivár éji honodba!) Így hát nem tartom fölösleges szószaporításnak, hogy véleményem alátámasztására felhozzak néhány nyomósabb érvet.

1. Az orkok testfelépítése több ponton emlékeztet a farkasokéra. A fogazatukról már volt szó; de érdemes azt is megemlíteni, hogy az orkok csak függőleges irányban tudják mozgatni az állkapcsukat, vízszintesen nem, így a szájberendezésük sokkal alkalmasabb a tépésre-szaggatásra, mint a rágásra. Az ujjaik végén található szaruképződmények pedig inkább karmok, mint körmök: hosszúak, véko-

nyak, élesek és befelé hajlanak. Ezek a karmok nagyon nehezen törnek, viszont az orkok nem tudják visszahúzni őket a körömágyba, ami megintcsak a farkasokra emlékeztet. A legdöntőbb érv mindenesetre az orkok gyomra, amely képtelen megemészteni a növényi táplálékot. Ezen a téren teljesen egyedül állnak az elfszabásúak között, mivel az összes többi rokonfaj mindenevő; elsősorban ez lehet az oka bűzös leheletüknek és vérengző hírüknek.



2. A farkasfalkák szervezeti felépítése, szigorú alá- és fölérendeltségi viszonyaival, szinte tükörképe az ork törzsekének. Az orkok ugyanúgy ösztönösen szociális lények, mint a farkasok; távol áll tőlük az a fajta egyéni önzés, ami az emberek és a törpék sajátja. (Az elfek is mértéktelenül antiszociálisak, de azt el kell ismerni, hogy önzés egy szikrányi sincs bennük.) Az ork törzsek szervezettek és fegyelmezettek; minden harcos a közösség javáért küzd, és tudja, hol a helye a nagy egészen belül. A leggyalázatosabb bűnnek tartják, ha valaki az egyéni érdekeit fölébe helyezi a törzsének. A falkájából kiszakított farkas elbizonytalanodik, mert kikerül abból a jól ismert környezetből, amely számára az élet egyetlen lehetséges formáját jelenti; ugyanez történik a magára maradt orkkal is. Ez a gyökere annak a hiedelemnek, hogy a magányos ork gyáva: egyáltalán nem az, csak éppen szörnyűséges szorongás gyötri, mert az egyedüllét számára természetellenes állapot.

3. A tudósok már a legrégibb időkben felfigyeltek arra, milyen bensőséges, már-már meghitt kapcsolat fűzi az orkokat a farkasokhoz. Valószínűleg ők az egyetlen olyan faj, amelynek sikerült eredeti formájában háziasítani a farkast; a többiek, akik megpróbálkoztak vele, kénytelenek voltak megfosztani e nemes állatot ősi vonásaitól, s alázatos, talpnyaló *kutyává* korcsosították. Az orkok *warg*jai ezzel szemben nem szolgák, hanem büszke, független vadásztársak, s magától értetődő módon betagozódnak a törzs társadalmába. Szinte már félelmetes, ahogy ezek a vad, féktelen bestiák ragaszkodnak a gazdájukhoz, s azok hozzájuk; a kívülállónak néha az az érzése támad, hogy telepatikus kapcsolatban állnak egymással. Talán csak az ilanoriak tisztelik és szeretik úgy a lovaikat, mint az orkok a törzs kötelékében élő farkasnépet.

4. A farkast valamennyi ork törzs szent állatként tartja számon; húsát tilos fogyasztani, lenyúzott bőrét csak a legderekabb harcosok hordhatják. A legtöbb vezéri nemzetség farkasősre vezeti vissza a származását; ugyanakkor egyetlen olyan törzset sem ismerek, amelyik farkastól eredeztetné a sámánjait, a portyázóit vagy a gyógyítóit. A farkasnak tehát különleges, kitüntetett szerepe van az orkok hiedelemvilágában. Az egyik legszebb ork históriás ének, amit valaha hallottam, arról szólt, hogyan kelt az orkok védelmére *Ngaur Draugroth*, a Farkas-szellem, Orwella ellenében. A rege szerint a Kitaszított, amikor megteremtette az orkokat, valamennyit örökös rabszolgájává akarta tenni. Mielőtt azonban rájuk bocsáthatta volna sötét bűbáját, megrohanta őt a Farkas-szellem, és három nap, három éjjel egyfolytában harcolt vele. Ngaur Draugroth végül elvesztette a csatát; Orwella ezer darabra szaggatta, és szétszórta egész Yneven. Amíg azonban a szörnyű küzdelem dúlt, az orkok elmenekültek a négy világtáj minden irányába, és a Kitaszított soha többé nem tudta újra egybeterelni őket. Azokból az orkokból pedig, akikre futás közben a Farkasszellem vérének cseppjei hullottak, a vezéri nemzetségek ősatyjai lettek.

Az orkok nevezetesebb szállásterületei

A fenti legenda egyúttal mitikus magyarázatot ad az ork törzsek szétvándorlására is. Ma már szinte lehetetlen megállapítani, hol helyezkedett el az ork őshaza, de a legtöbb tudós egyetért abban, hogy a Sheraltól északra. Dél-Yneven az orkok viszonylag kései jövevények, és szinte valamennyien Krán rabszolgái; északi testvéreik csak megvetéssel szólanak róluk.

Északon az orkoknak tizenhat jelentősebb törzse él, ebből hat Gro-Ugonban, az ork népesség gócpontjában. Az orkok fizikai tulajdonságaik miatt nem alkalmasak sem a letelepült életmódra, sem a hagyományos értelemben vett nomadizálásra (erről a következő fejezetben bővebben lesz szó), ezért viszonylag kis lélekszámú népesség eltartásához is igen kiterjedt szállásterületre van szükségük. Ez az oka annak, hogy szinte folyamatosan háborúskodnak a többi fajjal; ugyanis nagyon hamar kimerítik egy adott terület természeti erőforrásait, és akkor kénytelenek tovább vonulni. Kezdetben főleg a tengerpartra települtek, a nagyobb folyók torkolatához, a civilizáltabb népek - elsősorban az emberek - azonban rövidesen kiszorították őket innen. Azóta főleg az ércekben gazdag, erdős röghegységekben élnek.

Az egyes törzsek létszáma változó: egyetlen szűk esztendő vagy balszerencsés hadjárat a legnépesebb szövetségeket is megtizedelheti. Az orkok ugyan elég szaporák, de az alacsony átlagéletkor és a magas gyermekhalandóság gondoskodik róla, hogy ne sokasodhassanak el túlságosan. Amit az emberek hősénekeiben és hazug krónikáiban olvashatunk a százezres orkhordákról, az mind szamárság: még a legnépesebb északi törzs, a Látók lélekszáma sem emel-

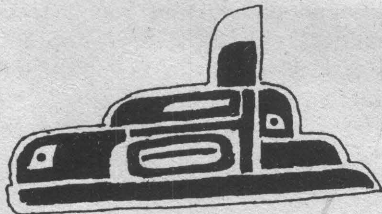
kedett soha ötvenezer fő fölé. Igaz, ennek a létszámnak mintegy negyven százalékát a teljes jogú harcosok teszik ki, ami azt jelenti, hogy a Látók gyakorlatilag bármikor képesek csatarendbe állítani tizenöt-húszezer képzett fegyverforgatót. Annyiban tehát valóban igazat mondanak azok a bizonyos krónikák, hogy a *teljes népesség arányában* az orkoknak van a legtöbb hadra fogható harcosuk; ezzel a negyven százalékkal nem vetekedhetnek sem a törpék, sem az elfek, de legkevésbé a puhány emberek. A gro-ugoni Hat Törzs teljes haderejе háború idején *megközelíti* az ötvenezer főt, és a többi tíz törzs ehhez talán még egyszer ennyit tehetne hozzá - abban a teljesen valószínűtlen esetben, ha sikerülne rábírni őket, hogy együtt és ne egymással verekedjenek.

Az alábbiakban felsorolom mind a tizenhat észak-ynevi orktörzset, és néhány szóban jellemzem is őket. A gro-ugoni hatot előre veszem, mivel ezek a legnépesebbek, leghatalmasabbak és legismertebbek.

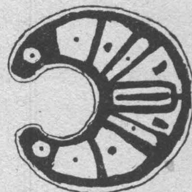
1. A Látók: a legutóbbi Zászlóháború és Birak gal Gashad tevékenysége óta kétségkívül ez a legerősebb az északi orktörzsek között. Szent állatuk a vércse; ők uralkodnak Reagban, és mióta megdöntötték a Kard Testvériségének hatalmát, hivatalosan ők az őrzői a Negyedik Fekete Lobogónak, bár ezzel nemigen büszkélkednek. A Birak házából való vezérek vaskézzel uralkodnak a Hat Törzs fölött, s befolyásuk kiterjed a Gro-Ugonon kívül élő orkokra is.



2. A Kacagók: a Látók legrégibb és leghűségesebb szövetségesei. Szent állatuk a hiéna; vezéri nemzetségüknek a legutóbbi Zászlóháborúban magva szakadt, s helyükre - örökbefogadás révén - Birak gal Gashad leszármazottai léptek. A Kacagók törzse nagy harcosokat adott Gro-Ugonnak, ám ezek sohasem az éles eszükről voltak nevezetesek.



3. A Holdimádók: ez egy igen különös törzs, ahol nőágon tartják számon a leszármazást. Háború idején az asszonyaik ugyanúgy hadba vonulnak, mint a férfiak, és ők kapják a jobb fegyverzetet. Csaknem kétszer annyi rabszolgát tartanak, mint a többi törzs, de állítólag jobban bánnak velük. Szent állatuk a vipera; vezéreik, a matriarchák immár húsz esztendeje Birak házából választanak férjeket maguknak, de féltékenyen őrködnek függetlenségük fölött.



4. A Vérivók: ez az én törzsem, s hajdan a gro-ugoni orkok vezető ereje. Szent állatunk a denevér. Mióta Birak gal Gashad legyőzött minket, hűségesen szolgáljuk utódait, de Hram atya tiszteletéről - aki a mi törzsünkből született - nem vagyunk hajlandók lemondani. Erőnk megroppant ugyan, ám szellemünk töretlen!



5. Az Irgalmatlanok: szent állatuk a rozsomák. Ez egy hegyi törzs, és ritkán vonul hadba: az ő feladatuk rabszolgáink, a goblinok fegyelmezése. Vezéri nemzetségük nem Ngaur Draugrothtól, hanem a Vakond-szellemtől származtatja magát. Elpuhult főnökeik azzal dicsekszenek, hogy jobb bányászok, mint harcosok.



6. Az Irtóztatók: a hat közül ez a törzs csatlakozott legkésőbb a szövetséghez, ezért ha egész Gro-Ugon hadba vonul, mindig ők állítják az elő- és az utóvédet. Kevés igazi harcosuk van, seregük inkább portyázókból áll. Szent állatuk a keselyű.



7. A Fadöntők: rettenetes hírű törzs, harcosaik rozsdavörös vaspáncélban szállnak hadba. Hihetetlenül erősek, és hírből sem ismerik a félelmet, de nem elég fegyelmezettek. Ez persze nem csoda, hiszen az ediomadi hegyekben élnek. Szent állatuk a medve.



8. A Viharkeltők: szent állatuk a cápa. A Duaron-tenger partvidékén élnek, jó úszók, még jobb hajósok, és annál is jobb kalózok. A keleti barbárok gyűlölt ellenségeik, s ezért két Zászlóháborúban is a Vörös Hadurak oldalán harcoltak.



9. A Hűségesek: ez egy kitaszított törzs, amely Orwellát imádja; szállásterületük a tongoriai hegyekben van. Szerencséjük hogy viszonylag messze élnek a többi orktól, különben azok kiirtanák őket. Szent állatuk a fülesbagoly. A Farkas-szellemet nem tisztelik; újholdas éjszakákon a sámánjaik babérlevelet rágnak, szent őrületbe hajszolják magukat a táncukkal, és farkasáldozatot mutatnak be Orwellának.



10. A Vas Fiai: népes és harcedzett törzs, valamennyien zsoldosok, azaz harci tudományuk áruba bocsátásából élnek. Szállásterületük nincsen, mindig arra vándorolnak, ahol éppen háború dúl. Szent állatuk eredetileg a cickány volt, de eltaszították, mert nem találták elég harciasnak, és az oroszlánt választották helyette. (Bár a legtöbben közülük még soha nem láttak eleven oroszlánt.)



11. A Hallgatagok: ez a különös törzs két orknemzedékkel ezelőtt Darton isten szolgálatába ajánlotta magát. A Sötét Atya fehérre sápasztotta a bőrüket és vörösre színezte a szemüket, hogy külsejüket még félelmetesebbé tegye. A többi törzs nem tekinti hitehagyottnak őket, mint az udvari orkokat, mert a Darton-vallásnak ahhoz az új irányzatához csatlakoztak, amely - Airun al Marem tanait követve - gyökeresen szakított a pyarroni hagyományokkal. Szent állatuk a *fehér* varjú; szállásterületük Rowon és környéke.



12. Az Árnyékjárók: szent állatuk a menyét, Abaszisz nyugati határán élnek, az Onpor- és a Sellah-hegységben. Ritkábban vonulnak hadba, mint a többi törzs, viszont híresek az agyafúrtságukról; több nemzetségük leköltözött a tengerparti kereskedővárosokba. Sokan méltatlan foglalkozást választottak maguknak: csempészek, tolvajok és orgyilkosok lettek. A nevüket állítólag saját maguk találták ki, hogy a kívülállók összekeverjék őket az Elátkozott Vidék árnyjáróival, és megrémüljenek tőlük.





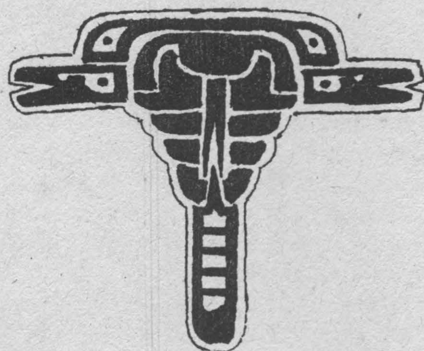
13. A Csonttörők: ezt a törzset a Boszorkányurak költöztették Toron északi határvidékére, gyepűőröknek a Dwyll Unió ellen. Veszett ellenségei a Birak-háznak, és folyton lázadásra bujtogatják a gro-ugoni Hat Törzset. Valószínű, hogy előbb-utóbb szövetséget fognak alkotni a Bűvölőkkel. Szent állatuk a varjú.



14. A Halálhozók: veszett hírű törzs; szállásterületük a Tarin-hegységben van, és folyamatosan háborúskodnak az ott élő törpékkel. Valamikor nagy és erős törzsszövetség voltak, három taggal, ám a Toroff Oggi vérteseivel vívott állandó élethalálharc annyira leapasztotta a számukat, hogy végül egyetlen törzzsé olvadtak össze. Ezért három szent állatuk van: a kánya, a sakál és a bögöly.



15. A Bűvölők: vajákosok és igézők törzse a Pidera-hegységben, akik Toronban tanulták bűbájos tudományukat. A Farkas-szellemtől származó vezéri nemzetségüket százötven éve kiirtották a Kobra-nemzetség boszorkánymesterei; nyomban át is vették az uralmat, és a törzs szent állata azóta a kobra. A többi ork törzs kissé tart tőlük, pedig nagy segítséget jelent, ha valakinek az oldalán hadba szállnak.



16. Az Elveszettek: ez egy igen különös törzs, amiről alig tudni valami biztosat. Niaréban élnek, a többi orknál nagyobb termetűek, és saját nyelvük van, amin *oniknak* nevezik magukat. A szent állatuk állítólag a szamár, és a szertartásaikon a rangidős sámán egy levágott szamárfejet húz magára. Ha ez igaz, ők az egyetlen olyan orktörzs, amely növényevő állattól származtatja magát. Mások szerint vi-



szont a sárkányt tisztelik szent állatként, ami elég valószínűtlen, mert a sárkányok nem állatok. Gro-Ugonban utoljára kétszáz éve járt eleven *oni:* két fura, szegletes végű karddal volt felfegyverezve, és alig értették a beszédét. Az asszonyok kezdetben valósággal rajongtak érte, mert sokkal izmosabb és erősebb volt a többi orknál; de nagy csalódást okozott nekik, mert az ágyban szinte teljesen tehetetlennek bizonyult. Ezért a Holdimádók matriarchája megharagudott rá, átharapta a torkát és megölte.

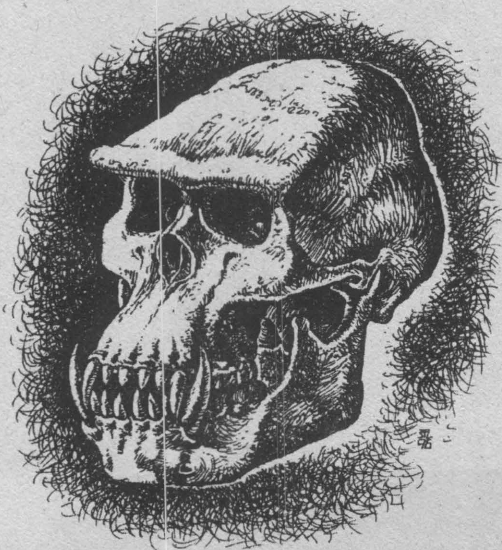
Az orkok életmódja

Ha beletekintünk az emberek tudós könyveibe, se szeri, se száma a panaszkodásnak és a méltatlankodásnak az orkok miatt. Fölrójják nekik, hogy rablásból és fosztogatásból élnek; hogy kegyetlenek és vérszomjasak; hogy halálra dolgoztatják a rabszolgáikat; hogy ott pusztítják az úgynevezett civilizációt, ahol csak belebotlanak. Igaz ez vajon, vagy rosszindulatú vádaskodás csupán?

Készséggel elismerem, hogy igaz az utolsó szóig. Nem mentegetni akarom választott népemet; csak arra hívnám fel olvasóim figyelmét, hogy a fölháborodott firkászok elfelejtették tüzetesebben megvizsgálni az *okokat.*

Kezdjük mindjárt a legegyszerűbbel és legkézenfekvőbbel: az orkok gyomra kizárólag a húsételt veszi be. Ha egy orkot növényi kosztra fognak, az sorvadozik egy darabig, aztán szabályosan éhen hal. A gyomra ugyanis képtelen megemészteni a füveket, magokat és más efféle gizgazt.

Hogyan várhatná el tehát bárki az orkoktól, hogy békésen letelepedjenek, és "tisztességes" földművelő életmódra adják a fejüket? Lehet, hogy nem születnek köztük lángelméjű bölcselők, de annyira azért még az ő vezéreik sem ostobák, hogy éhhalálra ítéljék az egész népüket! Ugyanez a helyzet az állattartással: a nagytestű növényevő jószágok - a juh, a kecske, a marha, a ló, de még a bölény is - megérzik az orkokon a ragadozószagot, és éppoly riadtan menekülnek előlük, mintha farkasba vagy hiúzba botlottak volna. Igencsak rút jövő várna arra az orkra, akinek az a bomlott ötlete támadna, hogy pásztornak vagy gulyásnak szegődik!



Mit csinálnak tehát az orkok, ha élelmet akarnak szerezni? Legelsősorban: vadásznak. De nem úgy ám, mint az elfek vagy az emberek, akik magányosan cserkészik be a zsákmányt, és íjjal ejtik el a távolból! Az orkoknál a vadászat - mint minden más - csapatmunka. Csoportokra oszlanak, és felosztják egymás között a feladatokat. Az első csoport felveri a vadat, és kitartó, lassú loholással a nyomába ered. A második és a harmadik vigyáz rá, nehogy letérjen az előre kijelölt útról, és a negyedik felé tereli. A negyedik csoport váratlanul előbukkan a leshelyéről, közvetlenül a félelemtől ziháló, kimerült állatok orra előtt, és közelről, lándzsa- és fejszedobásokkal leterítik őket. A vadászatnak ez a módja sokkal jobban megfelel az orkok testalkatának: ha íjjal támadunk a vadra, ott inkább az éles szem és a gyors mozgás számít, lándzsadobásnál viszont a fegyvert útjára bocsátó kar ereje. Tegyük még hozzá, hogy a vadászatra többnyire éjszaka kerül sor; az orkok ilyenkor igen nagy hasznát veszik, hogy jól látnak a sötétben.

A gond csak az, hogy bármilyen ügyes vadászai vannak a törzsnek, hatalmas területet kell bejárniuk, hogy mindenki számára elegendő élelmet szerezzenek. Az ősidőkben ez nem okozott problémát, hiszen szabad hely volt bőven. Később azonban változások álltak be: a többi elfszabású faj lassanként letelepedett az orkok körül, városokat építettek, földet műveltek, hatalmas állatcsordákat terelgettek legelőről legelőre. Az összeütközés elkerülhetetlen volt: az ork vadászok szabad prédának tekintették a háziasított jószágot is, a szántóvetők ellen meg azért gerjedtek haragra, mert azok kivágták az erdőket és elriasztották a vadat.

Hasonló konfliktusok ember és ember között is előfordultak, amikor egy-egy "civilizált" néptörzs behatolt vadászó-gyűjtögető fajtársai szállásterületére. Ilyenkor mindig a "civilizált" rokon kerekedett felül, mert jobbak voltak a fegyverei: vagy kiirtotta vetélytársait, vagy kényszerítette őket, hogy térjenek át az új életmódra. Csakhogy az orkok ez utóbbit a legnagyobb jóakarattal sem cselekedhették meg, hiszen belepusztultak volna; kiirtani pedig nem egykönnyen lehetett őket, mivel erősebbek és szívósabbak voltak az embereknél. Szinte hihetetlen, de hiteles történelmi dokumentumok bizonyítják, hogy a Tinol-hegységben a Lángarcúak - egy azóta már kihalt törzs, amelynek szent állata a róka volt - majdnem két teljes évszázadig dacoltak a crantai birodalmat hat hónap alatt romba döntő kyrek haragjával, noha a fegyvereiket pattintott kőből készítették, sámánjaik primitív mágiája pedig kimerült néhány egyszerű seborvosló ráolvasásban!

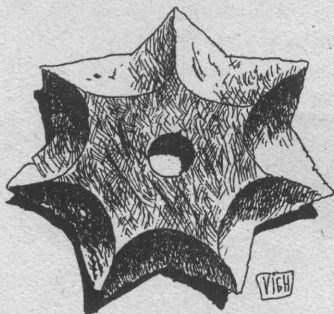
Az ellentétek gyökere tehát itt keresendő, ámbátor azóta nagyot változtak az idők. Az orkokat senki sem vádolhatja azzal, hogy nem elég alkalmazkodóképesek: megpróbáltak igazodni az új körülményekhez. A leg*könnyebb és legegyszerűbb* megoldás az volt, hogy amit maguk nem tudtak megtermelni, azt elvették mástól. Ezt a cselekedetüket teljesen jogosnak vélték - és vélik még ma is -, hiszen először a befurakodott idegenek károsították meg őket, amikor elorozták a vadászmezőiket - ők csak a kölcsönt adták vissza, igaz, kamatostul. Voltaképpen nem tettek egyebet, csupán folytatták a vadászatot, másféle viszonyok között: amit ed-



dig a természettől vettek el, azt most elfszabású rokonaiktól szerezték meg. Így lett rablónép az orkokból: nem veleszületett gonoszságuk, az istenek akarata és más hasonló badarságok miatt, hanem a történelmi helyzet nyomására.

Nagyon fontos hozzátenni azt is, hogy az orkok mindmáig képtelenek felfogni a magántulajdon mibenlétét: nem engedi az ösztöneikben gyökerező törzsi szellem. Magától értetődik, hogy minden harcosnak megvan a saját fegyvere, páncélja, trófeája; de hogy valaki egy darab földre azt mondja, hogy az az *övé* - nem a törzséé vagy a nemzetségéé, hanem személyesen az övé -, ez az orkok számára természetellenes dolog, ráadásul a förtelmes önzés netovábbja. (Még az Árnyékjárók igazán "modern" abasziszi törzse is szigorúan nemzetségi keretekben űzi a tolvajlást és az orgazdaságot.)

Egyébként szemérmetlenül hazudik, aki azt állítja, hogy az orkok nem végeznek semmilyen termelőmunkát. A hatodkorban például nagyon sok törzs próbált megélni halászatból, de a termékeny földekre vágyó emberek sorra elűzték őket a halban gazdag partokról. A Viharkeltők, akiket egyesek félreeső szállásterületük miatt nem is sorolnak az északi törzsek közé, ma is ügyes halászok hírében állnak, bár kétségtelen, hogy alkalomadtán nem riadnak vissza egy kis kalózkodástól sem. És vannak olyan tartományok is, ahol túl sok ork él együtt ahhoz, hogy rablásból és vadászatból el lehessen tartani őket: ilyen például Gro-Ugon, vagy Toron északi határvidéke. Ezeken a területeken az orkok legalább olyan féltő gonddal ügyelnek a tölgyfaerdők háborítatlanságára, mint az elfek. Igaz, egészen más okokból: ugyanis hatalmas disznókondákat makkoltatnak bennük. A vaddisznó az egyetlen olyan állat, amit az orkoknak úgy-ahogy sikerült háziasítaniuk. Persze, ezeknek a sertéseknek a szelídsége erősen viszonylagos: ha például szabadon engednének közülük egy tucatot Eren főterén, a jámbor polgárok valószínűleg azt hinnék, szörnyetegek szabadultak a városra. Minden ellenkező híresztelés dacára az ork harcosok maguk makkoltatják a törzs kondáit, és ezt csepppet sem tartják méltóságukon alul álló feladatnak. Rabszolgákra ezt a munkát már csak azért sem lehetne bízni, mert a disznók hajlamosak rá, hogy felfalják a fegyvertelen kondásokat.



Az ork nyelv

Az ork nyelvről annyi temérdek undokságot hordtak már össze, hogy számba venni is fárasztó. Tisztátalan; barbár; visszataszító; Orwella átka, amivel teremtményeit sújtotta; disznóröfögés; gonosz sugalmazású.

Nos, ha létezik olyan nyelv Yneven, ami "gonosz sugalmazású" és "tisztátalan", az semmiképpen nem az ork, hanem az aquir. Orwella valóban megátkozta az orkokat, de nem a nyelvükkel, hanem valami egészen mással, amiről később még lesz szó. Ami pedig a többi vádat illeti: a jeles szerzők szűklátókörűsége nem ismer határokat. Megfeledkeznek arról az ősi igazságról, hogy az ízlések különbözőek. Mit gondolnak, kedves olvasóim, az orkok talán nem találják barbárnak és visszataszítónak az elfek selypegő-nyafogó beszédét? Amikor egy ízben kísérletképpen néhány szót mondtam elf nyelven a legidősebb fiamnak, ő holtra váltan térdre borult előttem, átkarolta a lábamat, és könyörögni kezdett, hogy hallgassak el. "Ne hozz szégyent őseidre ezzel a vartyogással, atyám!" - könyörgött. "Hiszen úgy beszélsz, mintha kiheréltek volna!"

Az orkok szájberendezéséről már éppen eleget szóltam az eddigiekben. Aki egy kicsit is ért az anatómiához, az máris levonhatja belőle az egyértelmű következtetést: az orkoknak nehezére esik kiejteni a magas magánhangzókat, a mássalhangzók közül pedig a rés- és zárhangokat, mint amilyen a "p", az "f", az "sz" vagy az "l". Mivel a nyelvük egyébként cseppet sem szegényes, sőt nagyon is változatos és kifejező, ezeket a hiányzó hangokat valahogyan pótolniuk kell.

Az ork és a pyarroni nyelvben mindössze négy közös magánhangzó van: az "a", az "o", az "u" és az "ú". Ez első pillantásra valóban elég szűkös hangállomány, az orkban azonban fontos szerephez jutnak még a szájüreg hátuljában képzett diftongusok - azaz kettőből egy hanggá összeolvadó magánhangzók -, mint például az "au" és az "ae". Ezeket mindig mély torokhangon, egyszótagúan kell kiejteni.

A hiányzó mássalhangzók pótlására szintén hátul képzett, erősen zöngés, illetve hehezetes mássalhangzók szolgálnak, amiket az emberek elég nehezen tudnak utánozni, ha egyáltalán képesek rá. Ilyen például a "ng" és a "gr", amik az ork nyelvben nem összetételek, hanem önálló mássalhangzók. Az orkok "t" helyett "th"-t ejtenek, "v" helyett "w"-t, "b" helyett pedig egy olyan hangot, ami leginkább mély, gyomorból jövő böfögésre emlékeztet. A "h"-t keményen, torokból ejtik, mint a pyarroniak Antoh isten nevében. Az elf fülnek oly kedves lágyított mássalhangzókat - "ty, ny, gy, dy, ky" - egyáltalán nem ismerik, mint ahogy az "sz"-et sem.

Mindent összevetve tehát megállapíthatjuk, hogy az orkok nyelvüknek csaknem valamennyi hangját a szájüregük hátsó részében képzik, mivel az elülső rész erre - ragadozófogazatuk miatt - nem alkalmas. Ha valaki erre azt mondja, hogy a beszédük ettől mély, morgó és recsegő



hangzású lesz, elfogadom. Ha kijelenti, hogy ő személy szerint ezt a nyelvet nem találja elég szépnek és ízlésesnek, elfogadom azt is. De ha továbbra is makacsul azt állítja, hogy az orkok beszéde tisztátalan és gonosszal fertezett, arra nem felelhetek mást, mint hogy *bushdug sha Tha'ushurdo wrau grokoh uhaer koshorgratha*, azaz Tha'ushur perzselje ki a hazug nyelvét lángoló vasával!

Még valamire szeretnék röviden kitérni ebben a fejezetben. Újabban az a divat terjedt el a csepürágók és kóbor dalnokok között, hogy idétlen harci versikéket fércelnek össze szánalmasnál is szánalmasabb rímfaragó tudományukkal, amiket aztán ork harcosok szájába adnak. A közönség persze jókat derül ezeken a szörnyűséges kecskerímeken, amelyek nevetséges, buta barmoknak állítják be a csatába induló orkokat. Magam is voltam oly balszerencsés, hogy nemrégiben, amikor törzsem kémkedni küldött az Északi Szövetség egyik városába - melynek nevét most a biztonság kedvéért nem árulom el -, végighallgathattam a piactéren egy ilyen förmedvényt. A bárd persze nem gyanított semmit, hiszen álruhában voltam: ugyan mi félnivalója lett volna egy tekintélyes külsejű, ősz öregembertől, aki szemlátomást messze földről érkezett dwoon kereskedő? Így hát bátran rázendített a dalocskájára, és hülye grimaszokat vágott hozzá.

A költeményében megszólaló ork harcos először is hangosan sivalkodva fordult az édesanyjához, majd folyton valami abbitacél harci gatyát emlegetett. Ezután a legförtelmesebb trágárságok valóságos özöne következett, amelynek hallatára a közönségben lévő kamaszfruskák elpirultak és kuncogni kezdtek. Ami a rímeket, a ritmust és a szótagszámot illeti, e téren a bárd valóban figyelemreméltó teljesítményt nyújtott; sohasem láttam még hivatásos csepürágót, aki a verselés valamennyi elemi szabályát ennyire nagyvonalúan sutba dobta volna. Mint később némi utánajárással megtudtam, ez a botcsinálta költő még írásos formában is közreadta valahol az elmeszüleményeit!

Aznap este felkerestem a szállásán a jeles dalnokot, és elmagyaráztam neki néhány apróságot.

1. Az orkok szent dolognak tartják a háborút: *sohasem* viccelnek vele.

2. Az orkok *sohasem* kegyetlenkednek. Ha próbát tesznek a foglyaikkal, hogy mennyire bírják a fájdalmat, ezzel csak megtisztelik őket, ugyanis alkalmat adnak nekik, hogy bizonyítsák a hősiességüket. Ilyen kitüntető bánásmódban csak azoknak a felnőtt harcosoknak van része, akik a csatában különösen bátran viselkedtek, és méltó ellenfélnek bizonyultak. Ha foglyunkat fájdalommentesen, egyetlen késszúrással segítjük át a túlvilágra, azzal a megvetésünket fejezzük ki vele szemben. Amennyiben pedig törzsem valamelyik tagja fájdalompróbának vetne alá egy asszonyt vagy egy gyermeket, saját kezűleg vágnám el a torkát.

3. Egy ork harcos *sohasem* fordulna segítségért az anyjához, hacsak nem a Holdimádók törzsébe tartozik. Mi, többiek szorult helyzetbe kerülve atyánk szelleméhez fohászkodunk.

4. Tudomásom szerint "harci gatyát" sem abbitacélból, sem másfajta fémből nem készítenek: elég ormótlan viselet lenne, és akadályozná gazdáját a mozgásban.

5. Az ork dalnokok *sokkal* szebben és ízlésesebben verselnek, mint ő.

6. Buta dolog, ha az ember olyanok haragját hívja ki maga ellen, akik erősebbek nála.

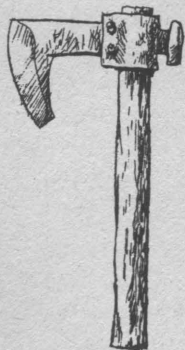
Ezután kivágtam az ostoba bárd szívét, nyersen elfogyasztottam, a maradékot pedig rituálisan felajánlottam tiszteletem jeléül Hram atyának, a Mélységben Lakozónak.

Hogy azonban ne csak üres szavakkal példálózzak előtted, kedves olvasóm, lefordítottam pyarroni nyelvre néhány híres ork harci éneket, és az alábbiakban közreadom őket. A szomorú, ám megérdemelt módon balvégzetre jutó bárd förmedvényéhez bizonyára hozzáférsz az én segítségem nélkül is; a szövegek összehasonlításával aztán alkalmad nyílik megállapítani, hogy kik verselnek jobban - az orkok-e vagy az emberek?

Az ork költészetnek egyetlen témája van: a háború. Az orkok nagyon ritkán írják le költeményeiket, de minden törzsben van egy énekmondó nemzetség, amelyben apáról fiúra száll a dalok ismerete. Ezeket az énekeket aztán mindig ott adják elő, ahol költötték őket: a harcmezőn, csata előtt, közben vagy után.

Az alább következő harci dallal kétszázötven éve a híres Ghord Ojorbathaj főnök vezette rohamra a Vas Fiait Dúinen városa ellen. Az orkok ma is gyakran éneklik várostromok alkalmával, hogy bátorságra és kitartásra buzdítsák egymást.

Hallod e bőgést, harci üvöltést,
birkakarámban e bősz csaholást?
Ő az, a farkas, hangja hatalmas,
vad dühe szítja a vér-aratást!



Zúz be csapása vas kapuszárnyat,
bástyafok omlik az ökle nyomán;
ront le csak egyre, döntve-repesztve,
kőfalu tornyot a vár magasán!

Ghord a vezérünk, ővele élünk,
merre vezet, oda mind vonulunk!
Halni ha kell ma, rút kövek orma
lesz temetőnk, hol alunni fogunk!



Az orkok ki nem állhatják a városokat, nincs is nekik egy sem; Reag, ahol ezeket a szavakat írom, legfeljebb afféle óriástábor, bivalybőr sátrakból és néhány faépületből. (A Kard Testvériség fellegvárát nevezetes győzelmét követően Birak gal Gashad lerontatta.) Ha elfoglalnak egy erődített várost, szertartásosan visszaadják az anyaföldnek: porig rombolják, felégetik, talaját - ha módjukban áll - behintik sóval, majd az egész sereg rituális táncot jár a maradványokon. A táncnak az a célja, hogy minél mélyebben beletapossák a romokat a földbe. Közben természetesen énekelnek is. Az alább következő rombolódalt a Csonttörők - a Varjú-törzs - énekelték csaknem hatszáz éve egy törpe sziklavár, Kharr ag-Uzdún fölött.

Perzseld fel és döngöld le;
mélyen döngöld le!
Véres varjak vad röpte;
mélyen döngöld le!
Zsigereld ki és döngöld le,
zúgó zivatar!
Száraz szél és tipró talp;
mélyen döngöld le!

A legszomorúbb alkalom az éneklésre, amikor egy nagy vezért kell búcsúztatnunk. Ilyenkor nem a hivatásos énekmondók dalolnak, hanem a vezér legközelebbi olyan hozzátartozója, aki vállalja a feladatot; a többi gyászoló pedig halk sirámmal kíséri énekét:

Hős volt, ki halálba hullott;
vérét vették váltott vassal.
Ordas farkas, merre marsz most?
Kedves kardod kiket vagdal?

Törzs tanácsa, vad toportyán -
vértet rontott roppant marka -,
szomjas torkú, szörnyű orkán;
halál hűse hamvad rajta.

Aki elment, vissza nem tér;
tűz eméssze tagját-csontját!
Koponyája inni vért kér;
gyilkos vére oltsa szomját!

Ezt a dalt én énekeltem a legutóbbi Zászlóháborúban fogadott atyám, Kurash Nardhuur halotti máglyája előtt. Miközben testét körüllobogták a lángok, magam elé helyeztem egy kőre lecsupaszított koponyáját - azóta is nyakláncom legfőbb dísze -, s kiürítettem rá egy zsákmányolt aranykelyhet, melyben egy dorani mágus, egy törpe vértes és egy híres ilanori kalandozó vére volt.

Aznap éjszaka fogadott be végleg a Denevér törzse, s ekkor kaptam meg Hram vén sámánjától a férfinevemet, amely immár el fog kísérni a saját halotti máglyámig.

Grauk Uruwortha - a vérivó szellem fia.

Az orkok társadalma

Azok a tudálékos írók, akik Doranban és Sigranomóban hetet-havat összehordanak az ork "nemzetekről" és "országokról", csupán bámulatraméltó ostobaságukat bizonyítják értekezéseikkel. Az orkok, mióta a világ világ, törzsi társadalomban élnek, és ezen eszük ágában sincs változtatni; nagyon is megfelel nekik. A Birak házából való vezérek csak azért foglalták el Reag "trónusát", hogy ezzel is hangsúlyozzák a Kard Testvériség fölött aratott győzelmük jelentőségét, és tekintélyt szerezzenek az embernépek előtt; de ha bármelyikük hivatalosan "az orkok királyának" nyilvánítaná magát, a törzsek azonnal fellázadnának ellene.

Minden törzs egy közös ősre vezeti vissza a származását, és ezt az őst egy szent állat képében tisztelik. Az egyes törzseket nem fűzi össze vérrokonság, ezért ugyanúgy idegeneknek tekintik egymást, mint az embereket és elfeket. Az egész orkságnak legfeljebb a közös nyelv és a törzsektől független vezéri nemzetségek kölcsönöznek némi általános összetartást, ez azonban a legjobb esetben is igen ingatag lábakon áll.



Minden törzs, lélekszámától függetlenül, húsz-huszonkét nemzetségre tagolódik; a népesebb törzsekben az egyes nemzetségek is több tagot számlálnak. A nemzetségek szerepe és feladatköre valamennyi törzsben ugyanaz. Származásukat a közös ősatya egy-egy fiúgyermekére vezetik vissza. Az ork harcosok nem vehetnek asszonyt magukhoz a saját nemzetségükből; csak a többi nemzetség leányai közül válogathatnak, s a nász elhálása után az új feleség férje nemzetségének adoptált tagjává válik. (A különböző törzsek közötti házasodás egészen kivételes jelenség, alig van rá példa az ork történelemben. Általában igen szigorúan - megkövezéssel - büntetik.) Az örökbefogadás addig érvé-

nyes, amíg a férj él; halála után asszonyai visszakerülnek eredeti nemzetségükbe. Ez a jogszokás teszi lehetővé, hogy az elhunyt férj oldalági rokonai a halotti tor után megosztozhassanak az asszonyokon, mint a többi vagyontárgyon. Ellentétben a pyarronita hitszónokok véleményével, ez a gyakorlat egyáltalán nem barbár és erkölcstelen, és soha nem eredményez vérfertőzést (az *egyenesági* rokonok ki vannak zárva a feleségek örökléséből). A magukra maradt özvegyek ugyanis egy teljes jogú harcos támogatása nélkül aligha maradnának sokáig életben, s így a halott férj testvére (nagybátyja, unokaöccse stb.) voltaképpen a létbiztonságukról gondoskodik, amikor nőül veszi őket. Egyúttal természetesen kötelezi magát az árvák felnevelésére is, különös tekintettel a fiúgyermekekre. A férj oldalági rokonai életkor szerinti sorrendben válogathatnak az özvegyek közül; először a legidősebb választ, aztán az utána következő, és így tovább. Ha a rokonok elfogytak, de még nem mindegyik özvegy talált gazdára, az egész kezdődik elölről; az összes asszonyt ki kell választani. Ez néha rossz vért szül, mert előfordul, hogy éppen a legtekintélyesebb férfirokon kénytelen magához venni a legöregebb és legcsúnyább nőt. Ezért egyes törzseknél - például a Fadöntőknél, a Vérivóknál és a Viharkeltőknél - a terméktelenné vált, tehát huszonötödik életévüket betöltött özvegyeket a halott férj után szokták küldeni.

A nemzetségek között igen határozott rangsorrend figyelhető meg; az ősatya idősebb fiaitól eredő nemzetségek tekintélyesebbek a fiatalabb gyermekek utódainál.

Rangsorban legelsők a vezéri nemzetségek; ilyen - természetszerűleg - minden törzsben csak egy van. A vezéri nemzetségekben az az érdekes, hogy tulajdonképpen nem is tartoznak a törzsbe; leszármazásukat nem a közös ősatyáig, hanem a Farkas-szellemig vezetik vissza. Valamennyi vezéri nemzetség Ngaur Draugrothot tiszteli közös ős gyanánt, kivéve a Hűségesek, az Irgalmatlanok, a Bűvölők és (talán) az Elveszettek vezéri nemzetségeit. Így tehát a vezéri nemzetségek voltaképpen egy különálló törzset alkotnak, amelynek szent állata a farkas, de nem élnek együtt, hanem megoszlanak a többi törzs között. Ez a magyarázata annak, hogy a szigorú házassági törvények ellenére a különböző törzsek vezéri nemzetségei gyakran házasodnak egymás között.

A törzs hadifőnökei és parancsnokai mindig a vezéri nemzetségből kerülnek ki. Mivel a vezéri nemzetség a népesebb törzseknél akár húsz-harminc nagycsaládból is állhat, ez korántsem jelenti azt, hogy a méltóságok automatikusan apáról fiúra szállnak. Régebben minden nemzetségtag jelölhette magát bármelyik megüresedett posztra (hadifőnök, az utóvéd vezére, a portyázók vezére, ostromparancsnok, törzsbíró stb.). A jelölteknek ezután különféle erőpróbákon kellett átesnie, amelyek nem feltétlenül voltak mind fizikai jellegűek: tesztelték például a bölcsességüket, a szokásjogi ismereteiket, a régi énekekben való jártasságukat is. A versengés tisztaságán a sámán-nemzetség rangidőse őrködött. A legjobb teljesítményt nyújtó jelöltek közül aztán a nemzetségi gyűlés - a nemzetség teljes jogú harcosainak gyülekezete - közfelkiáltással választotta meg a legrátermettebbnek tűnőt. Ezt az eljárást nem szabad összekeverni az emberek egyes városállamaiban dívó ún. *szavazással* (már csak azért sem, mert az orkoktól eléggé idegenek a matematikához hasonló elvont tudományok). A lényege az volt, hogy a próbák után még versenyben lévő jelöltek sorra egymás után elkiáltották a nevüket, azok a harcosok pedig, akik őket szerették volna az illető poszton látni, erre harsányan üvölteni kezdtek, és a fegyverükkel verték a pajzsuk vasát. Ha kétségek merültek fel, hogy melyik jelöltet köszöntötte hangosabb üdvrivalgás, a sámán szava döntött. A sámánok óvakodtak visszaélni ezzel a hatalmukkal, mivel a gyűlésben - más nemzetségbeli létükre - kívülállók voltak, és ha túlságosan részrehajlóan ítéltek, a harcosok nem haboztak ott helyben felkoncolni őket.

Az utóbbi időben ez a hosszadalmas és nehézkes módszer egyre inkább háttérbe szorult, különösen a népesebb törzseknél, ahol már nagyon bonyodalmas lett volna minden egyes választásra összehívni az egész vezéri nemzetséget. Így alakult ki az a gyakorlat, hogy a különféle vezéri posztok örökölhetővé váltak a vezéri nemzetség egyes nagycsaládjaiban. A Látóknál például a törzs fővezére mindig Birak gal Gashad leszármazottai közül kerül ki, pedig a vezéri nemzetségbe rajtuk kívül még legalább húsz nagycsalád tartozik. Hasonlóképpen öröklődik a fővezéri rang a Ghord-ház fiúsarjai között a Vas Fiainál. Ritkábban ugyan, de más, kisebb jelentőségű méltóságok öröklődése is megfigyelhető; a Vérivók törzsbíráit például már csaknem háromszáz éve mindig a Zurhag-család adja, amelybe én is tartozom.

A felületes szemlélő könnyen összetévesztheti ezt az öröklési rendet az emberállamokéval, ahol a királyi, hercegi, grófi stb. cím általában apáról fiúra száll. Az orkoknál ez nem egészen így van: ha a poszt megüresedik, azt mindig a nagycsalád *legidősebb tagja* foglalja el. Ennek két oka is van. Az egyik, hogy az ork családok létszáma sokkal nagyobb, mint az embereknél a főúri dinasztiáké. (Közismert tény, hogy Birak gal Gashadnak százhuszonnyolc fiúgyermeke érte meg a felnőttkort..) Ha a rang mindig apáról fiúra szállna, a harmadik nemzedékben már egy kisebb hadseregre való rokon lenne kizárva az öröklésből, s ez óhatatlanul belviszályokhoz vezetne. A másik fontos tényező az orkok rövid élettartama. Igen gyakran előfordul, hogy a fővezér után csak cselekvőképtelen kisgyermekek maradnak. Az emberkirályságokban ilyenkor gyámokat vagy kormányzótanácsot neveznek ki, és az országon úrrá lesz a bizonytalanság. Az orkoknál viszont automatikusan a legtapasztaltabb, legrátermettebb férfirokon veszi át az irányítást.

Rangban közvetlenül a vezéri nemzetség után következik a sámánoké, amelyből úgyszintén csak egy van törzsenként. (Kivételt képeznek a Hallgatagok, akiknek egyáltalán nincs sámán-nemzetségük; az ő lelki szükségleteikről



Darton papjai gondoskodnak.) Minden ellenkező híresztelés dacára az ork sámánok *nem* Orwellát imádják, kivéve a Hűségesek sámánjait, akiket az összes többi törzs utál és megvet. Az embernép tudósainak fogalmuk sincs róla, micsoda emésztő gyűlölettel tekintenek teremtőjükre az orkok!! (Ennek az okairól majd később lesz szó.) A sámán-nemzetségek egy-egy mitikus ork hőstől eredeztetik magukat, akik még életükben félistenné magasztosultak, s ily módon sikerült kifogniuk Orwella Átkán. Ezek a hősök eléggé megfoghatatlanok, mint történelmi személyek. Tetteik, működésük a letűnt idők homályába vesznek; az utolsó közülük - a Nagy Vordak a Lángarcúak törzséből - még a kyr hódítás korában élt. Az utóbbi években Birak gal Gashad emléke körül is hasonló hőskultusz kezdett kialakulni, Birak azonban mindeddig nem válaszolt a hozzá intézett imákra, ezért egyelőre kétséges, hogy valóban félistenné vált-e. A többiek létezése azonban kétségbevonhatatlan tény; sámánjaik varázshatalma rá a tanúság.

Az idegen tudósok megvető kifejezéssel "bálványok"-nak titulálják ezeket az ork héroszokat, és ezzel alaposan melléfognak: a félistenek képi ábrázolása ugyanis szigorúan tilos, általában halálbüntetést von maga után. A legismertebb közöttük Hram atya, a Mélységben Lakozó: ő a Vérivók törzsében született, valamikor a harmadkorban. Nagy tekintélynek örved még Tha'ushur a Fadöntők törzséből - őt egyes botor írástudók egy aquir Valóvérűvel azonosítják, mivel a sírja valahol Ediomad mélyén van, de ez szemérmetlen hazugság. Az orkok összesen mintegy kilenc ilyen hőst tisztelnek, legalábbis északon. (Meneglét, a goblinoknak ezt a szánalmas bálványát, csak az embernép tudósai sorolják közéjük; ezt a nevet ork nyelv ki sem bírja ejteni.)

A sámán-nemzetségek, mint már említettem, mindig attól a félistentől eredeztetik magukat, akihez imáikkal fordulnak. Mivel Hram földi életében Vérivó volt, az ő ágyékából származó sámánok is a Vérivók törzsébe tartoznak. Sajnos azonban kevesebb ork félisten van, mint ahány ork törzs, ezért számos törzsnek idegen sámán-nemzetséggel kell beérnie. Így például az Irtóztatók, az Irgalmatlanok és a Kacagók egyaránt Hram atyának hódolnak, s tőle származnak a sámánjaik is, akik így technikailag Vérivóknak minősülnek. (Ez a körülmény nem csekély szerepet játszott abban, hogy annak idején a Vérivóknak sikerült megszerezniük a gro-ugoni törzsszövetséget.) Ennek az ellenkezőjére - azaz arra, hogy egy törzs több félistent imádjon - nincsen példa. Amikor a három tarini orktörzs egyesült - ma Halálhozóknak hívatják magukat -, dönteni kellett, hogy melyik hőst tiszteljék: Tha'ushurt, gar Bokkart vagy Ughjorbagant. A kérdést végül úgy oldották meg, hogy a három sámán-nemzetség - görnyedt aggoktól a csecsszopókig - életre-halálra megmérkőzött egymással egy külön e célra kiürített tárnarendszerben. Az összecsapásból végül Ughjorbagan hívei kerültek ki győztesen, az utolsó orkig lemészárolva a többieket. Ezzel a nevezetes csatával gar Bokkar kultusza kihalt, ugyanis nem volt több sámán-nemzetsége az északi orkok között.

Igen érdekes egyébként, hogy a Lángarcúak törzse évezredekkel ezelőtt elpusztult, sámán-nemzetségük azonban fennmaradt: a Csonttörők és a Viharkeltők - e földrajzilag egymástól oly távoleső két törzs - a mai napig a Nagy Vordakot tisztelik. Sámánjaik tehát, az északi orkok között egyedülálló módon, egy *törzs nélküli nemzetségbe* tartoznak.

A sámánok a vezérek legfőbb tanácsadói: ők őrködnek a törzs erkölcsei felett, ők gondoskodnak a fiatalok neveltetéséről, ők kérik ki csata előtt a jósjeleket, ők vezetik a temetési és győzelmi szertartásokat. Vallási téren ítélkezési jogkörük is van, világi ügyekben azonban meg kell hajolniuk a törzsbíró tekintélye előtt. (Ha kétely merül föl, hogy a törzsi tanács elé terjesztett ügy vallási vagy világi természetű-e, a kérdést a törzsbíró és az ítélősámán életre-halálra szóló párviadala dönti el.) Mindezen feladatokra külön sámáni posztok léteznek, és ezek ugyanúgy öröklődnek a nagycsaládokon belül, mint a vezéri rangok. Amíg a szokásjog által előírt teendőiket végzik, a sámánokra kezet emelni szigorúan tilos; aki ezt a szabályt megszegi, azt száműzetéssel sújtják. (Az orkok súlyosabb büntetésnek tartják a száműzetést a kivégzésnél.)

Némely törzsben külön nemzetsége van a vajákosoknak, s ezek hatalom és befolyás tekintetében vetekednek a sámánokkal, sőt, olykor a vezérekkel is. Mindössze három olyan törzsről tudok, ahol létezik vajákos-nemzetség: a Bűvölőkről, a Csonttörőkről és az Árnyékjárókról. (Korábban volt ilyen a Vérivóknál is, Birak gal Gashad azonban az utolsó porontyig kiirtotta őket.) Ezek a nemzetségek viszonylag újkeletűek, s létrejöttüket kivétel nélkül külső - toroni, illetve aszisz - befolyásnak köszönhetik. A vajákosok boszorkánymesteri mágiát űznek, némelyikük kimondottan magas fokon. Mióta a Bűvölőknél elpusztították a vezéri nemzetséget, és átvették a törzs fölött az irányítást, a többi törzs nem igazán bízik a vajákosokban; ha meg is tűrik őket, igyekeznek minden lépésüket ellenőrizni. Részemről ezt helyes és jogos intézkedésnek vélem, bár tagadhatatlan, hogy háborúban a vajákos-nemzetség jelentősen növeli a törzs ütőerejét.

Tekintély dolgában nem sokkal marad el a sámánok és a vajákosok mögött az énekmondók nemzetsége. Minden törzsben találunk ilyet, bár sehol sem túl népesek; a Viharkeltőknél és az Árnyékjáróknál például az egész nemzetség egyetlen nagycsaládból áll csupán. Igen fontos szerep hárul rájuk: ők a törzs múltjának és hagyományainak kiváltságos őrizői. A vezéreknek ismerniük kell az ősi szokásjogot, a sámánoknak a szertartások szövegét; az énekmondóknak ezen kívül még a regéket, legendákat, históriás énekeket, az ősök leszármazását, hadikrónikákat, bölcs szentenciákat, erkölcsi példabeszédeket, harci indulókat, bányász- és kovácsdalokat is. Mivel az orkoknak nincs írásbeliségük, mindezt az emlékezetükbe vésik, és szükség esetén élőszó-

ban adják elő. Énekmondó-nemzetség nélkül a törzs elveszti identitástudatát, lassú sorvadásnak indul, és hamarosan kipusztul, mint azt számos szomorú példa tanúsítja az orkok történelmében. Nem véletlen hát, hogy ha vereséget szenvednek a csatamezőn, az orkok előbb az énekmondóikat menekítik, a sámánok csak utánuk következnek. (Ami a vezéri nemzetségek tagjait illeti, ők *mindig* utolsónak hagyják el a harc színhelyét; szörnyű szégyent hoznának az őseikre, ha másként cselekednének.)

Mint a fentiekből is kitűnik, az ork énekmondók nem tartoznak a puhány széplelkek (pyarroni kifejezéssel élve *költők*) közé. Egyik legfontosabb kötelességük, hogy csata közben harci dalokkal bátorítsák a bajtársaikat, s többnyire maguk is az első sorokban küzdenek. Ezenkívül a személyes példaadást is megkövetelik tőlük; általában ők lépnek fel elsőnek az ostromlétrákra, és ők vezetik a páncélos lovasság elleni gyalogrohamokat. Nem véletlen tehát, hogy ilyen kevesen vannak; mint ahogy az sem, hogy jobbára közülük kerülnek ki az ork hősénekek legünnepeltebb alakjai. (A hagyomány szerint az északi orkok kilenc félisteni hérosza közül négyen eredetileg énekmondó-nemzetségből származtak.)

Az énekmondókkal szemben támasztott roppant szigorú követelmények miatt ezekben a nemzetségekben igen gyakori az örökbefogadás. Ha a nemzetségbe tartozó nagycsaládok fejeinek megakad a szemük egy ígéretes porontyon, jogukban áll erőszakkal adoptálni, akár az apa akarata ellenére is. Az énekmondó szülőktől származó fiúgyermekek viszont tizenkét éves korukban nem nyernek automatikusan felvételt a nemzetségbe; előbb tanúságot kell adniuk gyors észjárásukról, jó emlékezőtehetségükről és harci képességeikről. Ez a próbatétel sokkal keményebb, mint a szokásos férfivá avatási szertartás; ha a jelölt elbukik rajta, az apja megöli, mert szégyenbe hozta.

A nemzetségen belül sajátos munkamegosztás érvényesül a nemek között: a férfiak dalolnak, és az asszonyok szolgáltatják hozzá a zenét. A csatamezőn értelemszerűen nincs hangszeres kíséret; a temetési rítusokon és a Hazatérők Ünnepén főleg dobokat és dudákat szólaltatnak meg. Az orkok képtelenek a húros hangszerek használatára, mert a karmaik szétszaggatnák őket; a ritmusérzékük viszont igen fejlett, bonyolult ütemű dalaik néha eszeveszett őrjöngésbe lovallják a más fajból való hallgatókat. Zenéjüket általában barbárnak és dallamtalannak tartják, azt azonban még az elf dalnokok sem tagadják, hogy vérpezsdítő lüktetésének rendkívüli lelkesítő ereje van.

Az énekmondók után a harcos-nemzetségek következnek a rangsorrendben. Ezek már nem egyediek; számuk az északi törzsekben kettő és hat között mozog. A harcos-nemzetségek nagyjából olyan szerepet töltenek be, mint az emberek hadseregeiben az elitalakulatok. Hadba a vezéri nemzetség egyik tagja vezeti őket, de a tisztjeiket maguk adják. Bevetésükre általában csak a csata döntő szakaszában kerül sor, ha a páriák és a portyázók már nem bírnak az ellenféllel. Ezek a nemzetségek büszkék fegyelmezettségükre és a kapott parancshoz való hűségükre; ha például egy vesz-





tes ütközetben a vezérük elesik, mielőtt utasítást adhatna a visszavonulásra, utolsó leheletükig verekednek valamenynyien. A harcos-nemzetségek *soha* nem rabolnak és fosztogatnak; az ilyesmit méltóságukon alulinak érzik. Egyébként nincsenek is rászorulva, mert őket illeti meg az a jog, hogy elsőnek válasszanak a portyázók által összehordott zsákmányból.

Békében a harcos-nemzetségek elsősorban erős összetartásukról nevezetesek. Ritka az az ork, aki komoly ok nélkül viszályt kezdene egy ilyen harcossal; még ha történetesen igaza van, akkor is számíthat rá, hogy az ügy sohasem kerül a törzs ítélőszéke elé, mert ellenlábasa nemzetségtársai már jóval előtte lekaszabolják. Ha a békeidőszak túlságosan elhúzódik, a harcos-nemzetségek előbb-utóbb kezelhetetlenné válnak. Vadászni ugyanis nem járnak - egyedül a háborúskodást tekintik magukhoz méltó időtöltésnek -, a hosszas tétlenség pedig ingerlékennyé és rosszkedvűvé teszi őket. Nem véletlen, hogy az északi törzsek közül az agresszívabbakban találjuk a legtöbb harcos-nemzetséget, és a viszonylag békeszeretőkben a legkevesebbet.

Árnyékjárók, Irgalmatlanok	2 harcos-nemzetség
Irtóztatók, Bűvölők	3 harcos-nemzetség
Látók, Holdimádók, Viharkeltők	4 harcos-nemzetség
Fadöntők, Kacagók, Vérivók, Hallgatagok	5 harcos-nemzetség
Vas Fiai, Csonttörők, Halálhozók	6 harcos-nemzetség
Hűségesek, Elveszettek	? harcos-nemzetség

A harcos-nemzetségek után a kovács-nemzetségek a legtekintélyesebbek. Ebből a Halálhozóknál és az Irgalmatlanoknál kettő van, a többi törzsnél egy. Az orkok eléggé elhanyagolják az iparűzést, a kovácsmesterség azonban érthető okokból kivétel e szabály alól, hiszen a harcosoknak szükségük van fegyverre. A többi elfszabású faj általában le szokta fitymálni az ork kovácsok munkáját; az Északi Szövetség államaiban az "ork-készítésű" *(orcislad)* a "silány" szó szinonimája. A széles körökben uralkodó felfogás szerint az orkok nem készítik, hanem rabolják a fegyvereiket. Ez persze az egyik legnagyobb ostobaság, amit valaha hallottam: az orkok ugyanis egyáltalán nem tudnának mit kezdeni más fajok fegyvereivel. Az emberek kardjai túl könnyűek, az elfek íjai túl törékenyek, a törpék csatabárdjai túl kurták nekik. Ugyanez hatványozottan áll a vértezetekre; egyetlen ork sem lenne képes belepréselni a testét egy olyan páncélba, amely eredetileg más fajok számára készült. Minden értelmesen gondolkodó elme beláthatja, hogy az orkok - mivel fizikumuk olyannyira különbözik a rokonfajokétól - csak akkor tudnak hatékonyan hadakozni, ha nem innen-onnan összelopdosott felszerelést használnak, hanem saját készítésű darabokat, melyek kimondottan az ő testalkatukra vannak szabva. Márpedig igenis hatékonyan hadakoznak; ezt tudomásom szerint még senki sem vonta kétségbe.

Valójában az ork kovácsok jobb fegyvereket készítenek, mint az emberek. Kénytelenek így tenni, hiszen az ork harcosok erősebbek, és az ő markukban a kardnak-lándzsának lényegesen nagyobb megterhelést kell kibírnia. Ha valóban silány munkát adnának ki a kezük alól, ami folyton eltörne-elrepedne a csatában, azzal akarva-akaratlanul elismernék, hogy nem értik a mesterségüket. Márpedig az orkok szemében a kovácsoknak kétféle fajtája létezik: a jó kovács és a halott kovács.

A természetes kiválogatódásnak ez a sajátos folyamata igazi mesterkovácsokat termelt ki az orkok közül. Ezek már a történelem hajnalán nemzetségekbe tömörültek: az apa továbbadta fiának a fémmegmunkálás titkos módszereit. Bátran állíthatom, hogy a mai kovács-nemzetségek tudománya e téren csak a törpe-klánokéhoz mérhető! A törpéken és az orkokon kívül például senki nem használ a vasolvasztáshoz és az acél edzéséhez *sárkánykövet;* ez egy különös, fekete kő, amelybe a tűz szelleme van bebörtönözve, és ha fölhevítik, kiszabadul. Sokkal nagyobb hőfokot lehet vele elérni, mint a hagyományos fatüzeléses módszerrel. De említhetném azt az elavult eljárást is, amit az erv kovácsok alkalmaznak a kész kardpenge lehűtésére: hogy tudniillik vizesdézsába mártják. Ennél sokkal hatékonyabb az orkok módszere, akik egy e célra odahozatott rabszolga testébe döfik bele. (Így ugyanis a fölszabaduló hő lényegesen behatároltabb területen oszlik meg, és az acél nem válik rideggé.)

Láthatjuk tehát, hogy az emberek fémművesei primitívebb és elmaradottabb módszerekkel dolgoznak, mint az orkok. Miért van akkor mégis, hogy az ork kovácsoknak közmondásosan rossz a híre? Valószínűleg azért, mert az ő munkafelfogásuk szigorúan funkcionális. Nem cifrázzák, szépítgetik, díszítgetik a fegyvert; számukra az a fontos, hogy a kard levágja az ellenfél fejét, nem pedig az, hogy szemet gyönyörködtetően nézzen ki. Kétségtelen, hogy az ork harcosok fegyverzete és vértezete az avatatlan szemlélő számára elhanyagoltnak tűnik; valójában azonban nagyon is gondosan rendben van tartva, csak éppen a gazdáját nem érdeklik az esztétikai szempontok. Az orkoknak a háború a lételemük; hogyan is feltételezhetné róluk józan ésszel bárki, hogy nem törődnek a hadifelszerelésükkel?? Mellesleg jegyzem meg: az ork kovácsokat a szokásjog kötelezi, hogy mindig a saját maguk készítette fegyverzetben vonuljanak hadba. Ennél meggyőzőbb minőségi tanúsítványt aligha várhatunk el tőlük.

A nemzetségek rangsorában a kovácsok után a portyázókat találjuk. Ezek azok az orkok, akikkel az átlagember - ha balszerencsés - találkozni szokott. Azok az orkokkal



kapcsolatos sztereotipiák, melyek olyannyira rögződtek a köztudatban, főleg a portyázókra vonatkoznak. Ők adják a törzs haderejének zömét, békeidőben pedig vadászattal foglalkoznak. (Ámbátor - mint fentebb láthattuk - az orkok a háborút is a vadászat egyik formájának tekintik.) A portyázó-nemzetségek a legszámosabbak: mindegyik északi törzsben legalább tíz van belőlük. Jó katonák, de nem annyira megbízhatóak, mint a harcos-nemzetségek, és a fegyverzetük is silányabb. Ha derekasan állják a sarat, és vérbeli orkhoz méltóan viselkednek a háborúban, a törzsi tanács idővel harcos-nemzetséggé léptetheti elő őket. Minden portyázó-nemzetségnek ez a legfőbb célja, ám eléréséhez igencsak rögös út vezet; az ork történelemben feljegyzett legrövidebb próbaidő hatszázkilencvenhárom év volt. Valószínű, hogy a ködbe vesző ősidőkben minden ork törzsben csak egyetlen harcos-nemzetség volt: a vezéreké. Az összes többi később nyerte el ezt a rangot, és valamennyien portyázókból avanzsáltak elő harcosokká. Ez a folyamat egyébként nagyszerűen példázza, hogy milyen erős az orkokban a közös vérségi kötelék összetartó ereje: amikor a portyázó minden igyekezetével azon van, hogy kitűnjék a harcban, nem a saját boldogulása lebeg a szeme előtt, hanem az egész nemzetségé - hiszen jól tudja, hogy az áhított célt, a harcossá nyilvánítást, a legjobb esetben is csak kései dédunokái érhetik el.

Az orkok többre becsülik a sebek osztogatását és elviselését, mint a gyógyításukat. Ebből következik, hogy a gyógyítók nemzetsége a portyázók mögött kapott helyet a rangsorban. A gyógyítók nem sámánok, és nincs semmilyen varázserejük; szolgálataikra azért van szükség, mert a sámánok a hősöknek és a nemzetségfőknek tartogatják gyógyító bűvigéiket, nem vesztegetik őket a sebesült közorkokra. Nekik be kell érniük azokkal a kötésekkel, kenőcsökkel és főzetekkel, amik a gyógyító-nemzetségek eszköztárába tartoznak.

Nem minden törzsnek vannak gyógyítói: a Hallgatagoknak például a vallásuk tiltja az efféle mesterkedéseket, a Hűségesek kezében pedig - legalábbis a legenda szerint - még a leghatásosabb gyógyfüvek is mérgezővé változnak, ha maguk akarják felhasználni őket. Ahol azonban vannak, ott meglehetősen eredményesen működnek. Az ork gyógymódok nem túl kíméletesek, de ha a beteg túléli a kezeléssel járó fájdalmakat, általában felépül, bár néhány forradással csúfabban. Ezt egyébként az orkok egyáltalán nem tekintik hátránynak: a harcosok nem szégyellik a sebhelyeket, hanem kimondottan büszkék rájuk, hiszen győzedelmes (vagy legalábbis túlélt) csaták emlékét őrzik.

Érdekes jelenség, hogy a gyógyító-nemzetségek általában *anyai ágon* tartják számon a leszármazásukat. Náluk a nemzetségfők az asszonyok közül kerülnek ki, és a nagycsaládokon belül nem a többnejűség, hanem a többférjűség dívik. Ennek a gyakorlatnak talán az húzódhat meg a hátterében, hogy a gyógyító-nemzetségek soha nem vonulnak csatába, legfeljebb elkísérik odáig a törzs seregét; logikus tehát, hogy asszonyok vezessék őket, akiknek nem a háborúskodás a feladatuk. Kivételt képeznek a Holdimádók gyógyítói, ebben a törzsben viszont az összes többi nemzetség anyajogú.

A gyógyítók mögé többnyire a bányász-nemzetségeket szokás besorolni, bár egyes törzseknél - például az Irgalmatlanoknál - ezek a nemzetségek lényegesen tekintélyesebbek. Számuk törzsenként három és öt között mozog. Az orkoknál a bányaművelésnek igen nagy hagyományai vannak; amikor a többi elfszabású faj a röghegységekbe kergette őket, néhány törzs leköltözött a föld alá. Testalkatuknál fogva kimondottan alkalmasnak bizonyultak erre az életmódra: komoly előnyükre vált, hogy látnak a sötétben, és roppant kifinomult a szaglóérzékük. A törpékkel ellentétben azonban az orkok *nem* őshonosak a földalatti környezetben, bármit is állítsanak róluk az embernép tudósai.

A bányász-nemzetségek eredetileg maguk termelték ki a nyersércet, ez csak később, a rabszolgagazdaságok kialakulásának időszakában változott meg. Amikor ugyanis az orkok vadászóról rabló-fosztogató életmódra tértek át, nem nélkülözhették többé a bányaművelésben foglalkoztatott kezeket. A tényleges munka egyre inkább a rabszolgákra - elsősorban a goblinokra - hárult, a bányász-nemzetségek pedig termelésirányító szerepkörbe kerültek. Ez nem csupán azt jelenti, hogy belőlük lettek a rabszolgahajcsárok; az érckitermeléshez bányamérnökökre és vájárokra is szükség van. Ezt a feladatot az orkok sohasem bíznák rabszolgákra; a szakértőket a bányász-nemzetségek vezető nagycsaládjaiban nevelik ki, s munkájuk minőségéért az életükkel szavatolnak. Nem véletlen tehát, hogy az ork bányák koszosabbak ugyan a törpék és az emberek tárnáinál, de legalább olyan biztosan követik nyomon az anyakőzetben húzódó ércteléreket.

Az orkok kizárólag vasat és sárkánykövet bányásznak; a kitermelt nyersanyaggal sohasem kereskednek, hanem maguk használják fel. A leggazdagabb ork bányák Gro-Ugonban és Tarinban találhatók; az utóbbiak birtokáért a Halálhozók vérre menő küzdelmet vívnak a helybéli törpékkel. Ezeket a bányákat gyakran éri az a vád, hogy szűkek és szellőzetlenek, de nem szabad megfeledkezni arról, hogy eredetileg a goblin rabszolgák méreteire tervezték őket. (Nem mintha az embernépek bányajáratai tágasak és levegősek lennének.) A bányász-nemzetségek vezető családjaiban számos elméletileg képzett orkot találunk; akadnak közöttük, akik még a magasabb matematika rejtelmeiben is járatosak. A rokonfajok nemigen tudnak ezeknek a szakértőknek a létezéséről, mivel tudományuk olyannyira értékes, hogy gyakorlatilag sohasem vonulnak hadba. Ez persze nem jelenti azt, hogy ne értenének a fegyverforgatáshoz: az ő dolguk például a rendszeres rabszolgalázadások leverése, és háború idején - amikor a bányaművelés üteme kevésbé intenzív - ők védik a törzs szállásterületét az orvtámadások ellen.

A rangsorrend legalján az úgynevezett *pária-nemzetsé-*



geket találjuk. Eredetük igen sokféle lehet: vannak közöttük csatolt népelemek, elpusztult törzsek maradványai, kegyvesztett portyázó-nemzetségek, próbaidőre visszafogadott száműzöttek és sámáni átokkal sújtott nagycsaládok. Becsületüket csak dicsőséges haditettekkel szerezhetik vissza, nem csoda hát, hogy mindenbe és mindenkibe folyton belekötnek. Sok szót nem érdemes vesztegetni rájuk: fegyelmezetlen, rendbontó csőcselék, akik inkább terhére, mint hasznára vannak a törzsnek. Mint fentebb már említettük, az orkok nem ismerik a magántulajdon intézményét, a páriáknak azonban *személyi tulajdonuk* sem lehet; ha egy másik nemzetségbe tartozó ork meglát náluk valami kívánatos értéktárgyat, jogában áll kárpótlás nélkül elragadni tőlük. Mivel az "értéktárgy" fogalomkörbe a lányok és asszonyok is beletartoznak, ritka az a pária-nemzetség, amelyik nem pusztul ki egy-két generáció alatt. Elvétve ugyan, de előfordul, hogy a vezérek egy pária-nemzetséget portyázóvá léptetnek elő; megjegyzésre érdemes továbbá, hogy az énekmondó családfők viszonylag gyakran adoptálnak tehetséges páriákat. Ezenkívül ez a csürhe egyébre sem jó, mint a szállásterület határainak őrzésére. E kifejezés alatt az értendő, hogy a páriák vonulnak a szállásterület legszélén; ha tehát ellenség támadja meg a törzset, először őket mészárolja le, s ezzel időt ad a harcosoknak és a portyázóknak a felkészülésre.

Az orkok hitvilága

Aligha akad még egy értelmes faj Yneven, amely olyan szenvedélyes hévvel gyűlölné a teremtőjét, mint az orkok. Ha meg akarjuk érteni az ork hitvilágot, ebből az alaptételből kell kiindulnunk.

A romlásnak az a soknevű hatalma, akit mindközönségesen Orwella néven ismerünk, nem szórakozásból vagy alkotóvágyból hozta létre az orkokat. Egy erős és engedelmes rabszolganépet akart magának, amely feltétlen hűséggel ragaszkodik hozzá, és segítségére lehet sötét céljainak valóra váltásában. Mikor belekezdett a teremtés művébe, legelsősorban arról kívánt gondoskodni, hogy a kreatúrái soha ne fordulhassanak ellene. Erre más módszert nem ismert, csak ami a lényegéből fakadt; s mivel azt nem tudta elérni, hogy az orkok szeressék őt, arra törekedett, hogy féljenek tőle. Ezért sújtotta őket azzal a borzalmas csapással, amit Orwella Átkának hívunk.

Tudnivaló, hogy az értelmes lények lelke halhatatlan; a halál pillanatában elszakad ugyan a fizikai testtől, és a túlvilágra kerül, idővel azonban - korábbi emlékeitől megfosztva - ismét alászáll az anyagi síkra, és új testbe költözik. Ennek ékes bizonyítéka, hogy egyes papok képesek az istenük adta mágiával szóra bírni a holtak szellemét, sőt - kivételes esetben akár fel is támaszthatják őket. Ez az örök körforgás a sorsa az elfeknek, az embereknek, a törpéknek, de még a goblinoknak is.

Az orkoknak azonban nem.

Az ő számukra az élet egyszeri és megismételhetetlen lehetőség; amikor meghalnak, lelkük azonnal szertefoszlik, és az örök sötétségbe vész. Szellemüket a legavatottabb nekromanta sem tudja megidézni, hiszen testükkel együtt elpusztul az is. Feltámasztani nem lehet őket, és nem reménykedhetnek a reinkarnációban sem. Életük - az a húszharminc kurta év - ugyanúgy enyészik el, mint a tiszavirágoké. Csoda hát, hogy komor szemmel tekintenek a környező világra?

Orwellának mégsem sikerült teljesen rabigába hajtania őket, mert a Farkas-szellem - akinek gyermekeit szintén felhasználta a megalkotásukhoz - nem tűrhette, hogy azok a teremtmények, akiknek az ereiben negyedrészt az ő vére folyik, örökre elveszítsék a szabadságukat. Inkább életét áldozta az orkokért, semhogy rabságban lássa őket. Fattyúgyermekei azóta sem felejtették el nemes önfeláldozását.



Az orkok így abba különös helyzetbe kerültek, hogy - egyedülálló módon az értelmes fajok között - nem volt istenük, akit imádhattak volna. Sokféle megoldással próbálkoztak, hogy változtassanak ezen a helyzeten. A Hallgatagok például Darton hívéül szegődtek, miután a Sötét Atya legfőbb prófétája szakított a pyarroni pantheonnal. A Hűsé-



gesek - ezek a megvetésre méltó korcsok - Orwellát tisztelik, abban a hiú reményben, hogy valamikor majd visszavonja róluk szörnyű átkát. A déli törzsek, Krán befolyása alá kerülve, Ranagolhoz és a Tizenhármakhoz fordulnak imáikkal.

Ám a legtöbb ork másképpen próbál kifogni Orwella Átkán. Tényként fogadják el, hogy a földi élet számukra véges és rövid. Úgy vélik azonban, hogy a továbbélésnek az is egy formája, ha vér szerinti leszármazottaik megőrzik őket az emlékezetükben. Ezért tisztelik vallásos áhítattal az őseiket; ezért próbálnak minél több nevezetes tettet véghezvinni; ezért igyekeznek sok-sok utódot a világra hozni; és ezért van olyan elképesztő összetartó ereje náluk a szájhagyománynak. Az ork énekmondók kollektív emlékezete a kyr hódítás előtti időkre nyúlik vissza - írásbeliség nélkül!

Az ork fajnak sokáig csak ez a tökéletlen halhatatlanság jutott osztályrészül, s istenek helyett az állat-szellemekhez és az őselemi hatalmakhoz fohászkodtak. Ezek a túlvilági entitások nem hasonlíthatók a voltaképpeni istenekhez: sokkal inkább öntudat nélküli ösztönlények, asztrális őstípusok, vakon teremtő-romboló erők. Istenként tisztelni őket nem tartozik a legbiztonságosabb dolgok közé.

Aztán, valamikor a harmadkor sötétjében, a Vérivók törzsében - bár akkor még nem így hívták őket - született egy Hram nevű ork, akinek sikerült megcsúfolnia Orwella Átkát. Alakja köré annyi mesés legenda szövődött azóta, hogy a történeti valóság kiderítése mára már teljesen lehetetlenné vált. A regék szerint a Vérivók szállásterülete akkor a Valcha folyó torkolatánál volt, de az emberek - ez a fiatal, tetterős faj, amely nagyjából ebben az időben jelent meg Ynev világán - állandóan zaklatták őket, úgyhogy kénytelenek voltak felköltözni a Thrangg-hegységbe. E különös helynevek azonosítása vitatott; a Thrangg-hegység vagy a Tinoloknak, vagy a Tiane-hegységnek felel meg, az azóta kiszáradt Valcha pedig minden bizonnyal ott folyhatott, ahol ma az Ekbir-sivatag terül el. A húsz évig tartó hosszú vándorlást Hram vezette. A hegyekben aztán ő leste el az őshonos törpéktől a bányaművelés és a fémmegmunkálás tudományát, majd irgalmatlan háborúban leverte és kiirtotta őket. Hatalmas hős és bölcs törzsfő volt: sok mindenre megtanította népét. Amikor megérezte, hogy ütött a végórája, fellázadt Orwella Átka ellen. Nem volt hajlandó meghalni; a teste már hideg volt, lélegzése abbamaradt, szívverése megállt, de amikor a Vérivók a halotti máglyára akarták fektetni, félelmetes markával megragadta őket, és kitörte a nyakukat. Hét napon, hét éjszakán keresztül ült se nem holtan, se nem elevenen barlangmélyi trónusán; a sámánok szerint a lelke ezalatt a rejtett síkokon kóborolt, megküzdött az asztrálszellemekkel, és kiitta a vérüket, hogy magába szívja a halhatatlanság eszenciáját. A nyolcadik nap reggelén Hram felállt a trónusáról, és kinyitotta a szemét. Nem szólt egyetlen orkhoz sem, és aki az arcába nézett, az mind szörnyethalt a látványtól. Döngő léptekkel végigvonult a törpéktől elhódított sziklacsarnokokon, s végül alászállt a legmélyebb tárnába, amely egészen a hegyek gyökeréig nyúlt, az örök sötétség vérfagyasztó birodalmába. Soha többé nem látta senki; mégis kétségtelen, hogy mind a mai napig életben van. Ezért hívják őt a Mélységben Lakozónak.

Hram volt az első és legnagyobb azoknak az ork héroszoknak a sorában, akik még életükben félistenné váltak, ily módon dacolva a Kitaszított akaratával. Leszármazottai - az ágyékából fakadó sámán-nemzetségek - a vérrokonság hatalma folytán képesek rá, hogy természetfölötti segítséget kérjenek tőle, papi varázserő formájában. Nagy néha némelyiküket az a tisztesség éri, hogy Hram magához szólítja őt földmélyi honába, kiszívja a vérét, majd visszaküldi a felvilágra. Ezeket a sámánokat az orkok *Hramgaug*nak, Hram Gyermekeinek hívják. Annyiban hasonlatosak atyjukhoz, hogy természetes okokból kifolyólag ők sem halnak meg, viszont erőszakkal el lehet pusztítani őket. Valamennyien némák, ám karjukban tíz fegyverforgató férfi ereje honol; vérrel táplálkoznak, és ha napfény éri őket, hamuvá porlanak.

Az északi törzsek Hramon kívül nyolc ork félistent tisztelnek. Lehetséges, hogy régebben voltak még mások is, ám ezek sámán-sarjaik kipusztultával elvesztették hatalmukat, és semmivé enyésztek. Az alább következő táblázatból leolvasható, hogy melyik törzs melyik hérosz imádja.

Vérivók, Kacagók, Irtóztatók, Irgalmatlanok	Hram
Fadöntők, Bűvölők	Tha'ushur
Csonttörők, Viharkeltők	Nagy Vordak
Látók	Bhaer-Shadagg
Holdimádók	Ghazga
Vas Fiai	Hurag Dhaur
Halálhozók	Ughjorbagan
Árnyékjárók	Oothr

A kilencedik hős, gar Bokkar sámán-nemzetsége kihalt, de a pária-nemzetségekben elszórtan még akadnak sámánjai, különösen a Látók között. A Hallgatagok Dartont tisztelik; a Hűségesek Orwellát; azt viszont, hogy kiben hisznek az Elveszettek, a Jindao-tengeren innen senki sem tudja.

Tha'ushur eredetileg ismeretlen származású pária volt, aki örökbefogadás révén került a Fadöntők énekmondó-nemzetségébe. Hihetetlen tudásvágy fűtötte; ő volt az első ork, aki megtanult írni-olvasni, s harcostársai varázslóként tisztelték e tudományáért, hiszen bűbájosságával bilincsbe verte az ajkakról elröppenő szavakat. Gondosan tanulmányozta Hram atya legendáját, s arra a következtetésre ju-



tott, hogy amit ő megtett, arra más orkok is képesek lehetnek. Ezért a véleményéért Hram sámánjai eretneknek kiáltották ki, és szent háborút hirdettek a Fadöntők ellen. Tha'ushur nem akarta, hogy törzse romlásba dőljön miatta, és felajánlotta, hogy tisztázzák a nézeteltéréseket párviadal útján. A sámánok egy *Hramgaug*ot állítottak ki vele szemben; mikor Tha'ushur rájött, hogy a csatabárdjával nem képes ártani neki, puszta kézzel szaggatta darabokra, és a maradványait beletaposta a földbe.

Később, miután a hatalma még nagyobbra nőtt, magányosan, egyetlen szál csatabárddal alászállt Ediomadba, hogy tárgyaljon az ott élő aquirokkal, s ősi titkokat csikarjon ki tőlük. Törött fegyverrel, félig vakon, valami izomsorvasztó kórsággal megfertőzve jutott vissza a felszínre, de elérte a célját. Gyermekei és unokái az utasításai szerint jártak el: roppant kőszarkofágot faragtak ki neki, élő-elevenen nyugovóra helyezték benne, majd levonultak vele Ediomadba, s ott egy titkos szertartást végeztek el a sír fölött. Tha'ushur nem halt meg, csak *alszik;* ezért is hívják Szunnyadónak. Szarkofágjának holléte hétpecsétes titok; háborítatlan nyugalmát kedvenc fiának, Baghurnak a leszármazottai őrzik. Ezek a sámánok több ezer éve élnek a fénytelen csarnokokban, s voltaképpen már nem is lehet igazi orkoknak tekinteni őket, mert a vérük elkeveredett az ediomadi aquirokéval. Nem szolgálnak egyetlen törzset sem, de időről időre, ha a Tha'ushurt tisztelő orkokat valami nagy veszély fenyegeti, megjelennek a felszínen. Ha pedig az egész északi orkság léte forog kockán, felébred maga Tha'ushur is, hogy a seregek élére álljon. Ez nem legenda, hanem történeti tény; a krónikák tizenhárom ilyen esetről tudnak, az utolsó az ötödik Zászlóháborúban történt.

A Nagy Vordak rangban a harmadik, korban azonban a legfiatalabb az ork héroszok közül. Ő vezette háborúba a Lángarcúak törzsét a kyr hódítók ellen. Haditetteiről legendákat mesélnek az énekmondók; minden valószínűség szerint ő volt a valaha születetett leghatalmasabb ork harcos. *Sárkányölő* melléknéven is ismerik, ez azonban nem pontos, mert megküzdött ugyan egy sárkánnyal, de nem ölte meg. Az ő idejében még jóval több ős-sárkány élt Yneven, mint manapság; Vordak megkereste és felébresztette az egyiket, mert a hátasává akarta tenni. Három nap, három éjszaka viaskodtak egymással, s közben a sárkány otthonául szolgáló hegycsúcs összeomlott körülöttük, ám egyikük sem bírt a másik fölé kerekedni. Végül be kellett látniuk, hogy egyforma erősek; életükben először mindketten méltó ellenfélre találtak. Amikor ezt felismerték, örök barátságot fogadtak egymásnak, s a sárkány utána valóban elkísérte Vordakot a csatákba, de nem mint szolga és hátasállat, hanem mint szövetséges és bajtárs. A döntő ütközetben a Nagy Vordak úgy gázolt át a Hatalmasok mágiáján, mint valami sekély vizű patakon, és sokat agyoncsapott közülük roppant kőbaltájával, végül azonban legyűrte a túlerő. A Lángarcúak törzse megsemmisült, maradékaik szerteszét szóródtak északon; a diadalmas kyrek pedig birtokukba vehették a Tinolok egészét.

Vordak erős férfi volt, s noha szörnyű sebeket ejtettek rajta, a haldoklása sokáig tartott. Ekkor leszállt mellé a mágia-dúlta csatamezőre hűséges barátja, a sárkány; véres fejét a mancsába vette, és keservesen megsiratta halálát. Könnyei Vordak összetört testére hullottak, és lám: a hős sebei összeforrtak, tekintetébe visszaköltözött az élet, tagjaiba az erő. Mert úgy tartják, ha egy ős-sárkány őszinte megindulásból könnyekre fakad valakiért, azoknak a könnyeknek csodatévő hatalmuk van: halhatatlanná teszik, akiért ontották őket. Mikor látta ezt a sárkány, nagyon megörült; gyorsan a hátára vette Vordakot, a magasba szárnyalt, és elvitte őt egy olyan helyre, amit csak az ős-sárkányok ismernek, rajtuk kívül senki, maguk az istenek sem. Mert Orwellától még az ős-sárkányok is félnek; és a Kitaszított bizonyára borzalmas haragra gerjedt, hogy ilyen rútul rászedték megint.

Vordaknak voltak vér szerinti gyermekei a szörnyű mészárlásból megmenekült Lángarcúak között; a többi törzs befogadta őket a pária-nemzetségekbe. A hős most megjelent nekik álmukban, elbeszélte a csata után történteket, és



rájuk parancsolt, hogy imádják őt istenükként. Ezek a pária-sámánok aztán több törzsben is kihívták párviadalra a hivatalos sámán-nemzetségeket, és miután kiirtották őket, a helyükbe léptek. Máig is ők a legjobb harcosok valamennyi északi sámán között; arról lehet megismerni őket, hogy - tisztelettel adózva Vordak emlékének - csak kőből készített fegyvereket forgatnak.

Bhaer-Shadagg a Látók legendás kovácsa volt; rettenetes a harcban, óvatos és körültekintő az üllő-kalapács mellett. Ő kovácsolta az első *graer dwaghult*; ezek a szent csatabárdok meteoracélból készülnek, s át- meg átjárja őket a csillagok mágiája. Ha lesújtanak, csóvát húznak maguk után, mint az üstökösök; és nincs az a túlvilági lény, amely ellen tudna állni a harapásuknak, legyen bár gólem vagy kísértő szellem. Démonvérben edzik őket, és ha lekerülnek a tartószíjukról, nem nyughatnak addig, amíg ki nem oltják egy gondolkodó lény életét. Egynek-egynek az előállítása tizenkét esztendeig tart, és gyakorlatilag elpusztíthatatlanok. Ha a gazdájuk nem tisztavérű ork, előbb-utóbb tönkreteszik az életét, és hosszas szenvedés után szörnyű kínhalált hoznak rá. Egész Észak-Yneven talán ha ötven *graer dwaghul* létezik; apáról fiúra szállnak a vezér-, sámán-, kovács- és énekmondó-nemzetségek legtekintélyesebb nagycsaládjaiban.

Valamennyi *graer dwaghul* közül azonban a leghíresebb az a fegyver, amely a Látók vezéri nemzetségének - azon belül is a Birak-háznak - a tulajdonában van. Ebbe ugyanis a nagy Bhaer-Shadagg, amikor megérezte halála közeledtét, *a saját lelkét kovácsolta bele.* Ily módon fogott ki Orwella Átkán, s nyert magának örök életet. Ez a szent fegyver elképesztő hatalommal bír, a Látók sámánjai hozzá intézik imáikat, s a Birak-házból való vezérek százszor is meggondolják, hogy a kezükbe vegyék-e; ilyenkor ugyanis inkább a csatabárd forgatja őket, semmint fordítva. A hetedik Zászlóháborúban a Vörös Hadurak kezére került, ám semmilyen eszközzel nem tudták elpusztítani. Húsz évig tanakodtak, hogy mitévők legyenek vele, s közben Bhaer-Shadagg ötévenként romlásba taszított és megölt egy-egy Vörös Hadurat, akit a tulajdonosának tekintett. Végül ráomlasztották a Shanice egyik hegyormát, ő azonban álomüzenetet küldött a Látóknak, akik eljöttek érte és kiásták. A tarini törpék visszafelé menet megpróbálták feltartóztatni őket; ebből az incidensből kerekedett aztán a tizenkettedik nagy ork-törpe háború.

Ghazga az egyetlen asszony az ork félistenek között; földi életében a Holdimádók leghíresebb matriarchája volt. Nőági leszármazottai féktelen orgiákon hódolnak emlékének; ilyenkor válogatás nélkül szeretkeznek minden hímnemű élőlénnyel, aki az útjukba kerül, majd az aktus végeztével széttépik és felfalják őket. Ghazga telhetetlen étvágyú asszony volt, a legenda szerint még ötvenedik életévén túl is termékeny. A füvekkel és főzetekkel eredetileg azért kezdett kísérletezni, hogy valami hatékony fogamzásgátló szert kotyvasszon össze magának; ugyanis már annyi gyermeke, unokája és dédunokája volt, hogy számban messze fölülmúlták a vezéri nemzetség többi nagycsaládját, és azokat elfogta a nyugtalanság. Azt hitték, Ghazga ki akarja irtani őket, hogy aztán új vezéri nemzetséget alapíthasson a saját leszármazottaiból. (Ebben egyébként igazuk is volt, de a dolog végül úgy alakult, hogy a vérfürdőre mégsem került sor.)

A nagy matriarcha ugyanis kísérletei során rájött, hogy a füvekből, sókból, állati váladékokból nemcsak fogamzásgátlókat lehet lepárolni, hanem sokkal érdekesebb szereket - mérgeket - is. A méregkeverés szenvedélye egészen a hatalmába kerítette, olyannyira, hogy eredeti céljáról meg is feledkezett. E tudománynak hamarosan olyan avatott művelője lett, hogy bátran versenyre kelhetett volna a kráni bannara-mesterekkel; az ő találmánya például a mérgező fáklyaláng és az a fajta nyílméreg - a *burgash* -, amely röptében meggyullad, cseppjei parázsszemcsék gyanánt szóródnak szerteszét, s mindenkit megölnek, aki hozzájuk ér. Magának Ghazgának a szervezete idővel teljesen telítődött mérgekkel: halálos volt a verítéke, a leheletétől holtan hullottak le a levegőből a bogarak, a köpése pedig füstölögve marta ki a sziklakövet. Egész teste felpuffadt és kifehéredett, úgyhogy minden korábbi vonzerejét elveszítette, de ezzel már nem törődött, hisz úgysem talált volna olyan férfit, aki két szívverésnyi időnél tovább marad életben a karjai között.

Mikor úgy érezte, hogy ezen a világon többet már nem tanulhat, Ghazga sámán-transzba révült, és fölkereste a rej-





tett síkokon a Vipera-szellemet. Nem alázatosan, hű szolga módjára járult elébe; szigorú hangon ráparancsolt, hogy adja ki neki a teremtés korában kevert Ős-Mérgek titkait! A Vipera-szellem haragra gerjedt, és megmarta. Ghazga azonban nem halt meg a méregtől, csak elájult. Nagyon elcsodálkozott ezen a szellem, és végül úgy döntött, hogy magához veszi hitveséül a matriarchát; mert ahogy Ghazga ölelését a férfiak, úgy az övét az asszonyok közül nem élte túl senki sem. Kígyóvontatta, repülő szekeret küldött hát Ghazga anyagi testéért Ynevre, és felragadta őt magához ősi lakhelyére, a Vörös Holdra. Ghazga azóta is vele együtt uralkodik, mint szellemkirálynő, s a szükség órájában megsegíti bajbajutott sámánjait: mérget idéz a fegyverükre, a szemfogukra és a karmaikra.

Hurag Dhaur a Vas Fiainak énekmondó-nemzetségében született, a Farkas-szellem kegyeltjeként; ugyanis *bőrváltó* volt, tetszése szerint ölthetett farkas- vagy orkalakot. Ha orkként vonult hadba, iszonyú őrület fogta el csata közben; habzott a szája, a pajzsa szélét rágta, s vad tombolásában nem tett különbséget barát és ellenség között. Ha farkasként harcolt, bundáját nem fogták a közönséges fegyverek, s tátott torkából zöld lángot okádott támadóira. Békeidőben azonban meglepően jámbor természet volt; csak kivételes esetben verte agyon részegen belekötő társait, s bölcsessége a törzsbírákéval vetekedett.

Bölcsessége megmutatkozott abban is, hogy mindkét alakjában a hivatásának élt; farkasként messze elkóborolt Ynev rengetegeiben, sorra fölkereste az idegen falkákat, és összegyűjtötte regéiket, legendáikat. Nem olyan történetek voltak ezek, mint amilyeneket az értelmes fajok mesélnek; inkább hangulatok, indulatok és szagok zavaros asztrálegyvelege, amit csak egy másik farkas érthet meg igazán. Nos, Hurag Dhaurnak szöget ütött a fejébe, hogy ezekben a mondákban gyakran szó esik egy titokzatos alakról, aki csak Szürke Öreg néven emlegetnek. A Szürke Öreg egy tapasztalt, vén farkas volt, aki olykor váratlanul felbukkant a színen, hogy új vadászmezőkre vezessen egy fiatal falkát, vagy szembeszálljon valami természetfölötti ellenséggel, aztán amilyen hirtelen jött, ugyanúgy eltűnt megint. És ami Hurag Dhaurt leginkább foglalkoztatta: ez a különös teremtmény minden jel szerint halhatatlan volt.

Számtalan viszontagság várt a héroszra, amíg hosszú kutatás után Lon Garras erdejének legmélyén megtalálta a Szürke Öreget. A Vas Fiainak énekmondói három nagy hőseposzban foglalták össze ezeket az eseményeket, nekünk azonban itt nincs időnk, hogy kitérjünk rájuk. A lényeg az, hogy a Szürke Öreg valóban létezett, és beszélt is Hurag Dhaurral. Elmondta neki, hogy a Farkas-szellem halála óta népének nincs pártfogója a rejtett síkokon; ám esszenciájának egy foszlánya alászállt az anyag világába, s beleköltözött a legerősebb és legvadabb farkasba, aki valaha élt. Ez a farkas lett a Szürke Öreg, a leghatalmasabb falkavezér mind közül. Halhatatlanná vált, de nem elpusztíthatatlanná; mert ősi törvény a falkában, hogy a feltörekvő ifjak kihívhatják viadalra a vezért, és ha legyőzik, a helyébe lépnek.

"Én" - mondotta a vén farkas Hurag Dhaurnak - "a tizenhatodik Szürke Öreg vagyok a teremtés hajnala óta; és háromezer-hatszáznegyvenkétszer változtak az évszakok, mióta megszülettem."

"Mit tegyek, hogy jogot szerezzek a kihívásodhoz és a megölésedhez, ó nagy falkavezér?" - kérdezte a hős tisztelettudóan.

"Tudd meg, hogy éhes vagyok; és az én öreg gyomrom már nem vesz be közönséges táplálékot. Eredj hát, és hozz nekem egy kandúrt, aki kardot forgat; egy orkot, aki nem született meg, de szólani tud; és egy hivő embert, aki meghalt és eltemették, de sem nem templomban, sem nem azon kívül."

Hurag Dhaur meghajtotta a fejét, és visszavonult.

Hazatérvén első dolga volt expedíciót vezetni a Sheral északi lábaihoz, s ott hálóval és ponyvával foglyul ejtett egy vad *khál*t. A macska-emberek okos és veszedelmes ellenfélnek bizonyultak; Hurag elsőszülött fia elhullott a csapásaik alatt, s az ork csapat létszáma a felére olvadt, mire visszatértek szálláshelyükre. A hős ekkor fogta a *khál* harcost - sietnie kellett, mert rabságban nem élnek sokáig -, és elvitte magával Lon Garrasba, a Szürke Öreghez.

"Íme, itt a kandúr, aki kardot forgat" - mondta neki.

A Szürke Öreg elégedetten morgott, kitörte a *khál* nyakát, és felfalta.

"Okos kölyök vagy" - felelte aztán -, "de ne feledd: ez még csak az első konc volt a három közül."

"Nem feledtem" - mondta Hurag, és távozott.

Hazatérvén megkereste kedvenc feleségét, aki éppen viselős volt, s a hetedik hónapban járt. Kardjával felhasította az asszony hasát (aki ettől meghalt), és kivette méhéből a vérrel borított magzatot. Embertejjel táplálta, hogy erőre kapjon, és féltő gonddal nevelte, egészen a harmadik életévéig, amikor a poronty tisztességesen megtanult beszélni. Ekkor kézen fogta, és elvitte magával Lon Garrasba.

"Íme, itt az ork, aki nem született, de szólni tud" - fordult a Szürke Öreghez.

A farkas egyetlen csapással agyonütötte Hurag Dhaur fiát, és jóízűen elfogyasztotta.

"Agyafúrtabb vagy, mint hittem." - mondta. - "De a harmadik próbatétel kifog rajtad."

"Majd meglátjuk" - felelte a hős, és elment.

Megtérvén otthonába keresett a törzs rabszolgái között egy embert, aki valaha Morgena papja volt, és közölte vele, hogy kegyesen engedélyt ad a szabad istentiszteletre és egy templom építésére. A Vas Fiainak sámánjai - akik ekkoriban Tha'ushurt tisztelték - nem értették a dolgot, és berzenkedni kezdtek. Hurag Dhaur ekkor haragra gerjedt, szeme vadul forgott, szája szélét hab verte ki; odament hozzájuk, és kardélre hányta őket. Igen elszomorodtak erre a Vas Fiai, és siránkozva fordultak a hőshöz.

"Ó jaj, megölted a sámánjainkat, és fejünkre idézted a Szunnyadó haragját! Mit tegyünk most?"



"Fogjátok be a pofátokat!" - tanácsolta a bölcs Hurag.

Mikor elkészült a templom, megragadta Morgena papját, és befalaztatta a kapuzatba. Az ember egy idő után megfulladt és éhen halt hideg sírboltjában; sem nem a templomban, sem nem azon kívül. A hős kibontotta a falból a holttestet, farkas képében a hátára vetette, és elment vele Lon Garrasba.

"Íme, itt a lakomád utolsó fogása!" - mondta a vén falkavezérnek.

A Szürke Öreg megette a tetemet, és elégedetten böffentett.

"Rendben van, ork-farkas; megszerezted a jogot, hogy kihívhass életre-halálra. Lássuk hát, milyen élesek a fogaid!"

Ezután nagy harc volt, amelyben Hurag Dhaur elvesztette a fél szemét és a fél fülét. Végül azonban sikerült elkapnia a Szürke Öreg torkát, és átharapta. Földre hullott a vén farkas; az erdő fái beleremegtek zuhanásába.

"Legyőztél, toportyán!" - fordult a haldokló falkavezér a hőshöz. - "Most siess, faljál fel, amíg nem húny ki bennem az élet szikrája; így beléd száll a Farkas-szellem, és a helyemre léphetsz."

Hurag Dhaur engedelmeskedett; és ily módon ő lett az új Szürke Öreg, a legfőbb falkavezér. Azóta is ott él Lon Garrasban; fiai és unokái pedig átvették a sámáni posztot Tha'ushur lemészárolt utódaitól. Tha'ushur és Hurag Dhaur között mindmáig nagy az ellenségeskedés; a Fadöntők és a Bűvölők sosem vonulnának együtt hadba a Vas Fiaival. Huragot azóta háromszor hívták ki a farkasok legádázabbjai, de egyszer sem tudták legyőzni. Halhatatlan lett, ám csak farkas alakban; ha visszaváltozna orkká, azonnal lesújtana rá Orwella Átka. Az idő múlásával aztán egyre inkább hasonlatossá vált a farkasokhoz; egyesek szerint már csak ritkán fordulnak meg a fejében tagolt gondolatok. Az orkokat azonban nem felejtette el, és ha a Vas Fiai bajba kerülnek, a segítségükre siet Ynev összes farkasával. Leszármazottai örökölték tőle *bőreváltó* képességét; ezek a sámánok valamennyien képesek farkas-alakot ölteni, csatában pedig megvadulnak és üvöltenek, akár a veszett csikaszok.



Ughjorbagan mellékneve a *Falánk,* ami híven tükrözi ennek a hősnek a halhatatlansághoz vezető útját. Eredetileg ő is énekmondó-nemzetségbe született, később azonban igazi varázsló lett belőle, méghozzá nekromanta. A teremtés hajnala óta ő volt az első és egyetlen ork, akinek sikerült elsajátítania ezt a sötét tudományt; tanítómesterét, egy renegát crantai mágust, később elevenen megnyúzatta, mert az ő engedélye nélkül feláldozott egy rabszolgát. Mágikus hatalma mindmáig példátlan az orkok között; segítségével szilárd szövetségbe kovácsolta össze valamennyi törzset a Quiron-tengertől északra. Ennek a hírhedett Koponyaszövetségnek csupán egyetlen célja volt: hogy egyengesse Ughjorbagan félistenné válásának útját.

Ughjorbagan hosszú ideig tanulmányozta a titkos tanokat, és rájött, hogy az orkok helyzete - Orwella Átka miatt - sok rokon vonást mutat fel a démonokéval. A démonoknak egyáltalán nincs lelkük; az orkoknak van ugyan, de nem halhatatlan. A fizikai halál tehát mindkettejük számára egyenértékű a teljes és végleges megsemmisüléssel. A démonok azonban - ellentétben az orkokkal - potenciálisan halhatatlanok; és Ughjorbagant ennek a halhatatlanságnak a forrása érdekelte.

Miután számos kísérletet végzett a viszonylag könnyebben kezelhető démonfajokkal - elsősorban a xingekkel és a trasshassokkal -, arra a következtetésre jutott, hogy ezek a szörnyek rendszeresen és nagy mennyiségben fogyasztják az értelmes lények nyers életerejét. Megállapította azt is, hogy minél hosszabb egy halandó természetes élettartama, annál több életerő lappang benne. Ha halhatatlanná akar válni, nem kell mást tennie, csak a démonok módszerét utánoznia. És ez nem is eshet nehezére, elvégre nekromanta.

Tervének csupán egy buktatója volt: a démonok mágikus alapú metabolizmusa összehasonlíthatatlanul hatékonyabban működött, mint az övé. Neki sokkal több életerőre volt szüksége, hogy elérje a halhatatlanságnak egy korlátozott formáját. Ez azonban nem tartotta vissza.

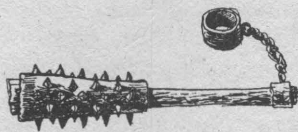
Hadba vezette a Koponyaszövetséget a velariumi elfek ellen, akiknek akkoriban népes kolóniái voltak a Mer'Daray-tenger partvidékén. Iszonyú háború volt, talán a legvéresebb mindazok közül, amelyek ork és elf között valaha dúltak. A crantai birodalom a kisujját sem mozdította az elfek megsegítésére, sőt, rehiari rokonaikat is megakadályozta ebben. (Rehiar az óidők egyik elf nemzete volt, a mai Sirenar őse.) A crotoni császár kárörvendőn leste, melyik



harcoló fél marad felül, hogy aztán minden hatalmával lesújthasson a megtépázott győztesre. Húsz esztendeig tartott a rettenetes öldöklés, és a Koponyaszövetség tizenhárom törzséből a végére csak kettő maradt; de a velariumi elfeknek az írmagjuk is kiveszett.

Ughjorbagan, a nekromanta pedig húsz teljes esztendőn keresztül mindennap maga elé hozatott egy elf foglyot. Nem hadititkokról faggatta őket: feketelunir áldozótőrével elvágta a torkukat, kivérzett hullájukat szőröstül-bőröstül felfalta, sikoltozó lelküket pedig darabokra szaggatta és magába nyelte. Anyagi teste szikár volt és ösztövér, asztrálmása azonban dagadtra puffadt az elorzott életerőtől; egy crantai beavatott feljegyzései szerint olyan látványt nyújtott, mint valami rákosan burjánzó, üszkös daganat.

Célja elérésétől azonban még mindig messze járt, mert a szertartásnak negyven évig kellett volna folynia szakadatlanul; időközben azonban elfogytak a velariumi elfek, és a háború megtizedelte a Koponyaszövetség harcosait is. Ughjorbagan hordaszámra támasztotta föl öntudatlan *aurakok*ként az elesetteket; fiait és unokáit pedig a Quirontengertől délre élő törzsek közé küldte, hogy nyerjék meg őket ügye támogatásának. Miután ily módon újra felduzzasztotta seregeit, Rehiar ellen készülődött; ekkor azonban nem várt nehézséggel kellett szembenéznie.



Az elfnép ősi védelmezőinek, a Tizenketteknek az egyike megelégelte Ughjorbagan működését, és úgy döntött, hogy véget vet neki. A Koponyaszövetség kártyavárként omlott össze; a nekromanta nem is remélhette, hogy szembeszállhat ezzel az ellenféllel. A démoni síkokra menekült előle, ahová az óelf nem követhette; az őshonos fejedelmek befogadták, mert tisztelték a hatalmát, és elismerték maguk közül valónak. Ughjorbagan azonban még ekkor sem adta föl a tervét, és egy agyafúrt csellel sikerült kifognia üldözőjén.

Módszere egyszerű volt, s éppen ezért zseniális: életorzó hatalmát megosztva átruházta vér szerinti leszármazottaira. Ughjorbagan sámánjai kötelesek havonta legalább egyszer rituálisan feláldozni és megenni egy értelmes lényt; az így nyert életerő azonban nem beléjük áramlik, hanem különféle rejtett csatornákon át az ősatyjukba, aki úgy gubbaszt az asztrális pókháló közepén, mint valami óriásira puffadt, kocsonyás polip. Egyesek szerint ezzel a módszerrel nem a testét tette halhatatlanná, hanem a tulajdon lelkét pusztította el. Akár így, akár úgy, a végeredmény ugyanaz: Ughjorbaganból hamisítatlan démonfejedelem lett, rangban nem is az utolsók közül való. Kultusza nem tartozik a legnépszerűbbek közé, mert az orkok nem felejtették el, hogy tizenhárom törzs köszönheti neki a pusztulását. A Koponyaszövetség maradékát ugyanis a velariumi háború után kiirtották a crantaiak; és a Quiron-tengertől északra sokáig nem is éltek orkok, csak gar Bokkar vezetésével települt át erre a vidékre néhány déli törzs, több mint ezerhatszáz évvel később. A Falánk tehát orkok százezreinek az élete árán vált halhatatlanná; és a többi ork félisten ezt soha nem fogja megbocsátani neki.

Ughjorbagan életét és cselekedeteit viszonylag jól ismerjük, részben azért, mert a rehiari elfek krónikáiban hiteles híradások maradtak fent róla, részben pedig azért, mert a sámánjai fűnek-fának dicsekednek velük. Merőben más a helyzet a nyolcadik ork félistennel, Oothrral, akit hívei a Titokzatos melléknévvel ruháztak fel; róla, noha Vordak után ő a legfiatalabb a héroszok közül, alig tudunk valami biztosat. Kétség sem férhet hozzá, hogy ezt ő maga intézte így; úgy tűnik ugyanis, hogy valamennyi ork félisten közül Oothr a legsebezhetőbb.

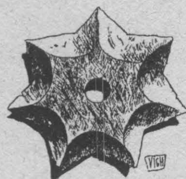
Az egymásnak ellentmondó hagyományok közül lehetetlen kihámozni a történeti igazságot. Oothr egyesek szerint hazátlan pária volt; mások úgy vélik, az Elveszettek vezéri nemzetségéből származott; megint mások meggyőződéssel állítják, hogy eredetileg embernek született, csak később változtatta orkká egy elfeledett crantai istenség átka. Igen valószínűnek tűnik, hogy már fiatalkorában birtokába jutott egy ősi ereklyének, ami eredetileg a beriqueli törpék tulajdonát képezte. (Annyi bizonyos, hogy egy archaikus tarini dialektusban az *oothr* szó *tolvajt* jelent.) Ez az ereklye a Lélekkő volt, Tyrrano isten egyik földi megtestesülése. Egy igen régi és zavaros legendában az áll, hogy Oothr lenyelte a Lélekkövet, s rögtön ezután kihányta a szívét; a kő pedig beékelődött a mellkasába, és dobogni kezdett.

Oothr nem halhatatlan, legalábbis fizikailag nem az; hatalmában áll viszont átplántálni a lelkét egyik testből a másikba. Hogy ez pontosan hogyan történik, az a félisten féltve őrzött titka, még legbefolyásosabb sámánjai sincsenek tisztában vele. A kiválasztott alany lelkét előbb mindenképpen meg kell semmisítenie, hogy helyet csináljon a magáénak. Ezután egyesek szerint kitépi az öntudatától megfosztott test szívét, majd a véres üregbe áthelyezi a saját bordái közül a Lélekkövet; mások úgy vélik, az átmenet kevésbé vérengző, és csupán egy hosszú csók szükségeltetik hozzá. A legijesztőbb lehetőség az, hogy Oothrnak egyszerűen csak farkasszemet kell néznie az áldozattal. A lélekátvitellel kapcsolatban mindössze egy dolgot tudunk bizonyosan: hogy a félisten kizárólag vér szerinti leszármazottai közül válogathat.

Oothr sámánjai tehát teljes bizonyossággal tudják, hogy az istenük ott jár-kel közöttük - sőt, hogy valamelyik társukban lappang. Csak éppen arról nincs fogalmuk sem, hogy ki lehet az, és ez már-már az üldözési mániával határos félelemmel tölti el őket. Minden éjjel rettegve imádkoznak urukhoz, hogy kímélje meg őket, és nem bíznak senkiben sem - legkevésbé egymásban. Időről időre a legkülönfélébb babonák kapnak lábra közöttük, hogy miről lehet meg-



ismerni az istent: a tekintete rőt fényéről, a szíve hangos dobogásáról, vagy arról, hogy csukott szájjal beszél. Ez persze mind ostobaság, hisz ha egy szemernyi igazság lenne az efféle pletykákban, Oothr már évezredekkel ezelőtt lelepleződött volna. A szóbeszédeket minden bizonnyal maga az isten terjeszti, aki úgy látszik, nincs híján egyfajta sötét humorérzéknek. Az viszont kétségtelen, hogy az állandó paranoia az orkság leghatalmasabb mentalistáivá edzette a sámánjait; némelyikük olyan bástyafalakkal védi az elméjét, hogy azt egy pyarroni szerzetes is megirigyelhetné. Nagyon valószínű persze, hogy ennek az égvilágon semmi hasznát nem veszik, ha egyszer *valóban* szembekerülnek Oothrral.



A kilencedik hős, gar Bokkar kultusza kihalófélben van, mert önálló sámán-nemzetsége nem maradt, csak a páriák között élnek vér szerinti leszármazottai. Eredetileg az Üvöltők törzsében született, akiknek szent állata a sakál volt; ez a törzs ma már nem létezik, a hetedkor elején Halálhozók név alatt összeolvadt két másikkal. Gar Bokkar énekmondó volt, és sokak véleménye szerint az ork történelem legnagyobb stratégája. Amikor néhány szokatlanul békés évszázadot követően felszökött a népszaporulat, és az orkok kezdtek helyszűkében lenni a Sheral és a Quiron-tenger között, a hős rábeszélt néhány törzset, hogy vonuljanak északra, és foglalják el a hajdani Koponyaszövetség gazdátlan szállásterületeit. Ez forradalmi újításnak számított, korábban ugyanis a törzsek úgy oldották meg az ilyesfajta problémákat, hogy addig háborúskodtak egymással, míg az orkok létszáma a megfelelő szintre csökkent. Persze a harcot a gar Bokkarral vonuló törzseknek sem kellett nélkülözniük; a Koponyaszövetség szállásterülete ugyanis csak az ő szemszögükből nézve volt gazdátlan, egyébként a crantaiak már legalább ezer éve betelepítették. Ennek a ténynek gar Bokkar nem tulajdonított különösebb jelentőséget; orkjait a tizenhárom elveszett törzs jogos örökösének, a crantaiakat pedig orcátlan betolakodóknak tekintette. Mivel a birodalom katonáit meglehetősen elkényelmesítette a hosszú béke, gar Bokkarral viszont nyolcvanezer teljes jogú ork harcos menetelt északra - a Csonttörők, a Bűvölők, a Halálhozók, az Elveszettek, a gro-ugoni Hatok, és néhány kisebb, azóta kipusztult törzs ősei -, az összecsapás kimenetele nem lehetett kétséges. A harmadik megsemmisítő vereség után a crotoni császár nem tehetett mást: kiürítette az orkok által igényelt tartományokat, hűbérbirtokként átengedte őket nekik, a törzseket pedig jelképesen a zsoldjába fogadta, mint határvédő csapatokat. Ezt követően tizenöt éven át adót fizetett gar Bokkarnak, nehogy az a belső tartományok ellen vezesse orkjait; ragaszkodott azonban hozzá, hogy ezt a sarcot a határvédő seregek zsoldjának nevezze.

A tizenötödik év tavaszán befutottak a Riegoy-öbölbe az első kyr hadigályák, és az egykor dicső crantai birodalom alig néhány év múlva romokban hevert.

Az embernép legelfogultabb történészei sem vitathatják, hogy gar Bokkar komolyan vette a császárral kötött szerződését, és az orkok elszántan szembeszálltak az előrenyomuló kyr hadakkal - ha másért nem, hát a saját szállásterületük védelmében. Később, hogy a teljes megsemmisülést elkerüljék, a törzsek a hegyekbe húzódtak vissza, ahová a kyrek nem követték őket; magát gar Bokkart azonban kötötte az esküje, és mindvégig kitartott Cranta zászlaja mellett. A háború utolsó évében Baál-Kain, a crantai seregeket vezető három mágusfejedelem egyike, felajánlotta neki, hogy beveszi őt a Hűségesek Gárdájába, s örökre megtagadja tőle a halált. A hős habozás nélkül beleegyezett, Baál-Kain azonban - aki becsületes lelkű volt, noha az ilyesmi nagy ritkaság az emberek között - nem titkolta el a veszélyeket sem.

"Figyelmeztetlek, bestiák vezére" - mondta (mert a crantaiak *beshtiyas*nak hívták az orkokat) -, "ha aláveted magad a szertartásnak, az a halhatatlan lelkedbe fog kerülni!"

"Nem veheted el tőlem azt, ami nincs!" - felelte gar Bokkar kacagva.

Így hát testét fekete pikkelyvértbe öltöztették, derekát koponyadíszes pallossal övezték, fejébe szárnyas lunirsisakot nyomtak; aztán Baál-Kain elvégezte rajta azt a szertartást, amely kiragadta őt a halandó létből, s örökre a sötétség szörnyévé tette.

Cranta bukását a Hűségesek Gárdája sem tudta megakadályozni, noha itt-ott rövid időre megakasztották a kyrek előrenyomulását; közönséges fegyver, alantas mágia nem árthatott ugyan nekik, ám a Hatalmasok varázstüzében százával hamvadtak el. Crotont bevették, Baál-Kain harcban esett el az utcáin, akik pedig a Gárdából megmaradtak, azok szétszóródtak egész Északon. Gar Bokkart azonban sokan felismerték a crantaiak oldalán harcoló orkok közül; hamar híre ment, hogy mi történt vele, s fiai és unokái imádkozni kezdtek hozzá. Így esett, hogy a hősből félisten lett, egyes híresztelések szerint tetszése és akarata ellenére.

Mivel halandó hívei egyre szaporodtak, gar Bokkar hatalmasabb lett a Gárda többi harcosánál; feloldozást nyert a vak engedelmesség kötelme alól, s a maga urává vált, ahogy a többiek közül senki sem. A kyrek iránt érzett lángoló gyűlölete azonban megmaradt; hol itt, hol ott tűnt föl orkjai élén, s ahol csak tehette, zaklatta a hódítókat. Egy darabig együtt harcolt a Tinolokban az akkor még halandó Nagy Vordakkal, aztán hosszú időre nyoma veszett; egyesek szerint a Hatalmasok bebörtönözték egy másik létsíkra. Legközelebb csak a Paktumszegés Korában tűnt fel újra, a nagy háborúban azonban óvakodott pártot vallani, hisz az egyik oldalon ősi ellenségei, a kyrek álltak, a másikon pedig a gyűlölt Orwella, akit rászedett, amikor elkerülte a minden orkot sújtó átkot. A törzsek elsősorban bölcs védel-



mezőt látnak benne, aki igyekszik távol tartani az orkokat a többi faj viszályaitól, az idegen érdekek szolgálatától. Sámánjai azt tanítják, hogy az orkoknak nem szabad állást foglalniuk más népek háborúiban; sokkal célszerűbb részrehajlás nélkül fosztogatni mindkét felet, illetőleg mindig azt, aki az adott pillanatban éppen a gyengébb. A Látók páriái között nagy számban vannak sámánjai gar Bokkarnak, és státusukhoz képest meglepően nagy tekintélynek örvendenek; egyes vélemények szerint a Birak-ház titokban támogatja a hős kultuszát.

Hogy gar Bokkar szellemi nagyságát a nem-ork népek is elismerik, arra bizonyság az alább következő idézet Rhennel Azadyr *Orcographia* című művéből. (Rhennel egyike azon kevés sigranomói tudósnak, akik valamelyes hozzáértéssel írnak az orkokról. Tapasztalatait első kézből merítette: kilenc évig volt rabszolga a gro-ugoni sárkánykő-bányákban.)

"Szilárd meggyőződésem, hogy az élőhalott gar Bokkar, ez a félistenné magasztosult crantai kóborló, akit csaknem húszezer éve a Káosz legsötétebb mágiája éltet, valamennyi ork bálvány közül a legjóindulatúbb..."

Az orkok a háborúban

Minden értelmes fajnak más a vesszőparipája: az elfek az élveteg dekadenciában lelik legnagyobb kedvüket, a törpék mindenféle haszontalan csecsebecse előállításában, az emberek a hatalom megszállott hajszolásában, a goblinok az evés-ivásban, a sárkányok a kincsgyűjtésben, az orkok pedig a háborúskodásban. Hogy ennek minden esetben történeti és lélektani okai vannak, az mit sem változtat azon a tényen, hogy e tevékenységek felelnek meg legjobban az említett fajok testi-lelki alkatának.

A kívülállók gyakran lebecsülik az orkok hadművészetét, s harctéri sikereiket kizárólag a számbeli túlerővel magyarázzák. Akik ezzel példálóznak, azok bizonyára sohasem hallottak arról, hogy háborúban minden épelméjű hadvezér a serege létszámfölényére alapozza sikerét, s ha történetesen mégis hátrányba kerülne, igyekszik saját erőit rugalmasan átcsoportosítani, ellenfeleit pedig megosztani, hogy külön-külön csaphasson le rájuk. Nem vitatom, hogy előfordultak olyan esetek a világhistóriában, amikor egy elszigetelt csapattest tízszeres-hússzoros túlerővel szemben is megállta a helyét; csakhogy ezek nem nagy mezei ütközetek voltak, hanem várostromok vagy rajtaütések, amikor kiemelt szerephez jut a szembenálló felek haditechnikája és szakképzettsége. Legjobb tudomásom szerint azonban a sagrahasi síkon - hogy a történeti közelmúlt eseményeinél maradjak - Calyd Karnelian és a dartoniták csatlakozása után a Vörös Hadurak voltak létszámfölényben.

Az orkok hadisikerei már csak azért sem írhatók kizárólag a túlerejük számlájára, mert lényegesen kevesebben vannak, mint azt az emberek hiszik. Egész Észak-Yneven nem él százezernél több teljes jogú ork harcos, és - mivel a törzseket mélyreható ellentétek osztják meg - a teremtés hajnala óta nem fordult még elő, hogy ezek mind ugyanazon az oldalon szálljanak hadba. Minek köszönhető akkor, hogy mégis olyan félelmetes hírük van a háborúban?

1. Az orkok fizikailag erősebbek az összes többi elfszabásúnál. Ráadásul - ragadozók lévén - természetüknél fogva agresszívabbak náluk, nem csoda hát, ha a csatatéren keményebb harcosoknak bizonyulnak.



2. Az orkok szívóssága és fájdalomtűrése legendás. Ez nemcsak a harcmezőn játszik fontos szerepet: minden valamirevaló hadvezér tudja, hogy a csaták csupán epizódok a hadjáratok történetében. Márpedig az orkok sokkal jobban bírják az éhezést és a fáradalmakat, mint a rokonfajok, talán a törpéket leszámítva. Ezenkívül roppant gyors hadmozdulatokra képesek, mivel két-három éjszakát is végig tudnak talpalni egyfolytában; ezalatt még enni sem állnak meg, hanem lábon ragadják el a táplálékot, azon nyersen széttépik, és menetelés közben tömik magukba. Ezt egyetlen más faj sem csinálja utánuk!

3. Minden ellenkező híresztelés dacára az ork seregekben vasfegyelem uralkodik, hiszen a harcosokat kisgyermekkoruk óta katonáskodásra nevelik. Ez a fegyelem szin-

te már ösztönös náluk, és csak akkor inog meg, ha szétosztják őket más csapatok közé, vagy idegen parancsnokokat rendelnek fölébük. Az ilyesmi az orkok számára végzetes lehet, ugyanis ellentmond a vérükben lévő falkaszellemnek, kikezdi elszántságukat, és elbizonytalanítja őket. A Fekete Hadurak ismételten elkövették ezt a hibát a Zászlóháborúkban; pedig példát vehetnének a Darton-lovagokról, akik hagyják a saját zászlajuk alatt, a saját kapitányaik vezetésével hadba vonulni a Hallgatagokat.

4. Az ork hadvezérek sokkal jobb stratégák és taktikusok, mint azt ellenségeik hiszik. Ha félretesszük az előítéleteket és logikusan gondolkozunk, rögtön beláthatjuk, hogy ennek így is kell lennie. Hiszen ezeknek az orkoknak az ősei több száz nemzedékre visszamenőleg egyébbel sem foglalkoztak, mint seregek vezetésével, és a hosszú évek során felgyülemlett tapasztalataikat a törzsi énekmondók révén szinte hiánytalanul átörökítették utódaikra! Jónéhány gőgös dorani varázslót hallottam már szónokolni az orkok szellemi alacsonyabbrendűségéről; nos, ha egy hadsereg élére állítanák őket, és vezéri pálcát nyomnának a kezükbe, az utolsó ork pária mögött is szégyenben maradnának, bármilyen büszkék arra a fene nagy intelligenciájukra!

Ez a négy ok együttesen vezet oda, hogy egy átlagos ork század harcban nagyobb ütőerőt képvisel más elfszabásúak hasonló alakulatainál. Ez persze így meglehetősen sommás kijelentés, és készséggel elismerem, hogy nem minden körülmények között igaz. A hadtudomány igen összetett diszciplína; elméletével az orkok nem sokat foglalkoznak, annál nagyobb szakértők azonban a gyakorlat terén. Az alábbiakban megpróbálom összefoglalni ezirányú ismereteiket; erre nem csupán a Denevér törzsében töltött huszonöt év jogosít fel, hanem az a tucatnyi ütközet is, amelyben - mint a Zurhag-ház rangidőse - magam álltam az egyik harcos-nemzetségünk katonái élén. (Az orkoknál a törzsbírói hivatal egyben hadvezéri kötelezettséget is jelent. Egyetlen ork sem tűrné ugyanis, hogy olyasvalaki ítélkezzék felette, aki nem adta bizonyságát bátorságának és rátermettségének a csatamezőn.)

A hadtudomány fegyvernemek szerint csoportosítja a harcoló alakulatokat: gyalogságra, lovasságra, tüzérségre, flottára és légierőre osztja őket. Az ork hadak gerincét minden esetben a gyalogság adja; a csapatok képzettségi foka változó, a páriák gyülevész csürhéjét éppúgy megtalálhatjuk közöttük, mint a harcos-nemzetségek elitalakulatait. Népesebb seregekben (például amikor egy egész törzs hadra kel) a következő egységek szoktak előfordulni:

1. Csőcselék. Képzetlen, tapasztalatlan és rosszul felszerelt harcosok, leginkább a páriák és - kisebb számban - a portyázók közül kerülnek ki. Alakzatban harcolni nemigen tudnak; háborúban általában az élelemgyűjtés és a civil lakosság terrorizálása a feladatuk. Fegyverük a kard, handzsár, buzogány. Rövid idő alatt igen nagy területet képesek bejárni, mégis tévednénk, ha könnyűgyalogságnak *minősítenénk* őket, mivel az emberek terminológiája szerint középnehéz vértezetet (brigantint vagy pikkelypáncélt) viselnek. Ennél alább az ork törzsekben az utolsó pária sem adja.

2. Talpasok. Olyan gyalogosegységek, akik már túlestek a vérkeresztségen; a talpasok zömét a kovács- és a portyázó-nemzetségek adják. Többnyire karddal-baltával és pajzzsal vannak felfegyverezve; páncélzatuk pikkelyvért vagy sodronying. Menetelés közben ők alkotják az elő- és utóvédet; harcban csatakezdő egységek, ők indítják a támadást.

3. Lándzsások. Az orkok a puhányok fegyverének tartják az íjat és a parittyát; lőfegyverrel felszerelt egységeik nem is igen vannak, hacsak a lándzsásokat nem tekintjük annak. Ezek négy-öt kőrisfa lándzsát tartanak a hátukra szíjazva, és mielőtt kézitusába bocsátkoznak az ellenséggel, rájuk hajítják őket. Másodlagos fegyverük a kard vagy a félkezi csatabárd; vértezetük könnyű brigantinból és pajzsból áll. A Fadöntőknek és a Halálhozóknak nem lándzsásai, hanem fejszései vannak; ők kurta nyelű, ívesen hajló pofájú baltákkal dobálóznak.

4. Hegyivadászok. A portyázó- és énekmondó-nemzetségek legnagyobb becsben tartott alakulatai; feladatuk a felderítés és a hírszerzés. Ork mércével mérve nem túl erősek, viszont rendkívül szívósak és mozgékonyak, a szaglásuk pedig különösen éles. Valamennyi ork harcos közül egyedül ők nem viselnek komolyabb vértezetet; fegyverük a kard és a lándzsa. Egyetlen rokonfajnak sincsenek ügyesebb felderítői, az elfeket kivéve; de sziklás, kopár terepen az ork hegyivadászok még őket is felülmúlják. A legjobb hegyivadászai az Árnyékjárók törzsének vannak.

5. Vasasok. A vezér- és harcos-nemzetségek elitcsapatai. Talpig páncélban vonulnak hadba, fegyverük a pallos, a tagló és a kétkezi csatabárd. Híresek fegyelmezettségükről és halálmegvető bátorságukról; élükön mindig a vezéri nemzetség valamelyik családfője áll. Általában ők a csatadöntő egységek; ha beleavatkoznak a küzdelembe, hamarosan nyilvánvalóvá válik, hogy kinek a javára fordul az ütközet.

6. A Csákány Fiai. Ez a kategória igazi különlegesség; a Fadöntők egyik harcos-nemzetségét hívják így. A Csákány Fiai - nevükkel ellentétben - egy szál ágyékkötőben, puszta kézzel küzdenek, csupasz testüket festékkel színezik rozsdavörösre, hogy ne ríjanak ki túlzottan hagyományos páncélzatot viselő törzstársaik közül. Félelmetes harci tudományukat legendás ősüktől, a nagy Mothgtól tanulták. Csatában az ellenséges lovasság ellen szokás kivezényelni őket; a pofájukra mért ütésekkel földre döntik a lovakat, aztán végeznek a rajtuk ülő harcosokkal. Elképesztően gyorsak és fegyelmezettek; ha például lovasrohamot intéznek ellenük,



pillanatok alatt képesek szétszóródni, majd újra alakzatba fejlődni, hogy hátulról rontsanak a rajtuk túlszáguldó lovasokra. A Fadöntőkön kívül más törzseknek nincsenek ilyen egységei.

Az embernépek tudósai többnyire abban a tévhitben élnek, hogy az orkok valamennyien gyalogosan vonulnak hadba, más fegyvernemük egyáltalán nincsen. Nos, hagyományos lovasságot a törzsek valóban nem tartanak: a lovak megriadnának az orkok szagától, azoknak meg - aránytalanul rövid lábaik miatt - nehezükre esne megülni őket. Mégis van lovasságuk, csak éppen lovak helyett *wargokat* használnak hátasállatnak. A wargok Észak-Ynev legnagyobb és legádázabb farkasai; akkorára nőnek, mint egy nagyobbfajta borjú. Falkákban élnek, melyek együtt vonulnak és vadásznak az orkokkal; mindazonáltal nem háziállatok, hanem bajtársak és szövetségesek. Egyes portyázó- és harcos-nemzetségek az évszázadok során olyan bensőséges viszonyba kerültek a farkasokkal, hogy azok megengedik nekik, hogy meglovagolják őket. Erre persze a wargok közül is csak a legtermetesebbek alkalmasak; a csatába azonban a falka többi tagja is elkíséri őket, s ott lovas nélkül, tépve-marcangolva küzdenek vezéreik mellett.

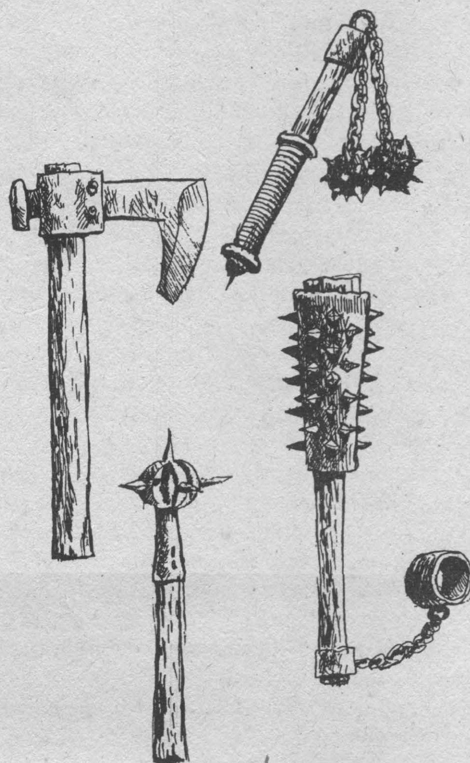
Az ork farkaslovasoknak egészen más szerep jut az ütközetben, mint az embernépek nehézlovasságának. A legtöbb emberlakta országban - Abaszisz nevezetes kivételével - a csatát a lovagok összecsapása dönti el; ha a gyalogság az útjukba keveredik, legfeljebb legázolják. A farkaslovasok erre alkalmatlanok: eleve nem tudnak szoros alakzatba rendeződni, és csak könnyűvértezetet viselnek, mert egy lemezpáncélos orkot még a legerősebb warg sem bírna meg a hátán. Alakzatban védekező gyalogság ellen tehát soha nem vetik be őket; egy harcedzett abasziszi falanx különösebb fáradság nélkül verné vissza ismételt rohamaikat. Kiválóan alkalmasak viszont az ellenséges lovasság szétugrasztására, ráadásul ehhez az esetek döntő többségében még harcolniuk sem kell: elegendő hozzá a puszta megjelenésük. Nincs ugyanis az a csatákban nevelkedett harci mén, amelyik ne riadna meg tőle, ha háromszáz kaffogó-vicsorgó farkas lohol feléje a nyílt mezőn. (A közönséges, nem harcra idomított lovaknak ennyi sem kell; ők már maguknak az orkoknak a szagától is megvadulnak.)

A farkaslovasok persze a szövetséges lovasságra is ugyanilyen hatással vannak, ezért a Zászlóháborúkban a Fekete Hadurak legfeljebb portyázó terrorcsapatoknak használták őket. A Kard Testvériség hazatérő lovagjait aztán igen nagy meglepetés várta Gro-Ugonban, amikor egy kizárólag orkokból álló sereggel kellett szembenézniük, és Birak gal Gashad kivezényelte ellenük a Látók farkaslovasait. Ezzel a problémával a dartonita lovagrend is sokat küszködött, a Hallgatagok ugyanis nem voltak hajlandók megválni szeretett wargjaiktól. Végül Airun próféta kidolgozott egy varázslatot, amelynek hatása alatt a csataménei nem riadnak meg a ragadozószagtól; ütközet előtt minden Darton-lovag rábocsátja a hátasára, így azokat egy darabig nem zavarják a Hallgatagok farkasai. Ez a varázslat - noha első pillantásra nem tűnik valami nagy dolognak - a rend egyik féltve őrzött titka; Toron, okulva a Zászlóháborúk tapasztalatain, elképesztő összegeket ígért már érte, mindhiába. A Halálisten hívei ugyanis tisztában vannak vele, mennyire egészségtelen következményekkel járna rájuk nézve uruk elárulása.

Miután az embernépek szakírói már a farkaslovasokról sem tudnak, el lehet képzelni, mennyire ködös fogalmaik vannak az ork tüzérségről. Az ok itt is ugyanaz: mindig azokból a hadjáratokból indulnak ki, amikor az orkok más fajok szövetségében szállnak harcba. Ilyenkor pedig a törzsek nem vetik be saját speciális fegyvereiket; ezek ugyanis legalább olyan veszélyesek lennének a szövetségesekre, mint az ellenfélre nézve.

Az ork tüzérség felszerelése és üzemeltetése teljes egészében a bányász-nemzetségek feladata. Hadmérnökeik roppant katapultokat építtetnek a szállásterületükön, amiket aztán egyenként ötven-száz goblin rabszolga vontat a vonuló seregben. Ezek a katapultok rendkívül értékesek, rajtaütéssel viszont könnyen sebezhetők, ezért a menet biztosítására általában farkaslovasokat rendelnek ki. (Ilyenkor gondoskodni kell a goblin-utánpótlásról is, a wargok ugyanis előszeretettel fogyasztják őket vacsorára.)

Tüzérségüket az orkok csak ostromok alkalmával vetik be; ha mezei ütközetre készülnek, nem is viszik magukkal,





mivel túlságosan lelassítanák a csapataikat, amelyeknek a mozgékonyság az egyik legfőbb erényük. Várvíváskor azonban nemcsak a katapultokat alkalmazzák félelmetes hatékonysággal, hanem a hírhedt ragályvetőket is; ezek kövek, lángoló golyóbisok és izzó sárkánykővel töltött cserépgömbök helyett különféle kórságokban elhullott emberi és állati tetemeket hajigálnak a védművek mögé. Az orkoknak egyébként is jól bevált taktikájuk, hogy amerre a hadaik elvonulnak, megmérgezik a kutakat és temetetlenül hagyják az ellenséges halottakat; ennek előbb-utóbb az lesz az eredménye, hogy szörnyű járványok harapóznak el a környéken. Magukat az orkokat ez nem különösebben zavarja, mert az ő szervezetük sokkal ellenállóképesebb a különféle fertőzésekkel szemben, mint a rokonfajoké. Persze közöttük is akad néhány, aki áldozatul esik a járványoknak, a hadvezérek azonban cseppet sem törődnek ezzel, sőt, egészséges kiválogatódásnak tekintik: aki annyira nyápic, hogy már egy kis meghűléstől feldobja a talpát, arra úgysem lehetne számítani a csatában. Ez a sokak szemében barbár módszer általában elrettentő eredményekkel jár, a kórságok különösen az összezárt helyőrségeket és a civil lakosságot tizedelik meg; magától értetődik azonban, hogy csak akkor lehet alkalmazni, ha az orkok nem más fajú szövetségesekkel harcolnak közös seregben.

Ami a tengeri hadviselést illeti, ebben az orkok valóban nem jeleskednek túlságosan, hiszen szállásterületeik többnyire a szárazföld belsejében terülnek el, akadnak azonban nevezetes kivételek. A velariumi háborúban például a Koponyaszövetség flottája méreteit és ütőerejét tekintve a crantai birodaloméval vetekedett, és az orkok tengeri fölénye nem csekély mértékben hozzájárult ahhoz, hogy végül sikerült győzelmet aratniuk az elfek fölött. A tizenhárom elveszett törzs hajóépítő tudománya azonban feledésbe merült, és az északi orkok között manapság kevés a jó tengerész.

Legjobb hírnévnek ezen a téren a Viharkeltők törzse örvend, akik már legalább ezer éve kalózkodnak a Duaron-tenger erősen tagolt, sziklazátonyos partvidékén. Kedvenc vízijárművük a csekély merülésű, háromárbocos bark; az elő- és a főárboc keresztvitorlával, a tatárboc viszont lantvitorlával van felszerelve, ami lehetővé teszi, hogy a roppant fordulékony hajó - a búvóáramlatokat kihasználva - széllel szemben is gyorsan haladjon. Az ork kormányosok behatóan ismerik szállásterületük szeszélyes vizeit, a gyakran változó széljárástól kezdve a vándorló homokpadokig. A barkok legénysége ritkán haladja meg a harminc főt, s nehézfegyvereket - ballisztákat, naftavetőket - szinte sohasem találunk a fedélzetükön. Általában hármas rajokban támadnak, s attól sem rettennek vissza, ha a zsákmányul kiszemelt kereskedőbárkát hadihajók kísérik. Ilyenkor manőverezőképességüket és alapos helyismeretüket használják ki; mire a hadihajóról rájuk lőnének, ők már rég a másik oldalon vannak. Ebben komoly segítséget nyújtanak nekik Vordak-hitű sámánjaik, akik az időjárást befolyásoló mágiára specializálódtak. A barkok igyekeznek közel férkőzni áldozatukhoz, aztán megcsáklyázzák, lehetőleg egyszerre kétfelől. A kézitusában nemigen maradnak alul, bár számbelileg jobbára hátrányban vannak; a Viharkeltők kalózait még a többi északi törzs is veszett hírű harcosoknak tartja. Ha mégis visszavernék a támadásukat, a barkok a sekély parti vizekre menekülnek, ahová kevés hadihajó meri követni őket, s ha a kapitány mégis ennyire ostoba, óhatatlanul megfeneklik.

Hajóik az Árnyékjáróknak is vannak, ezek azonban inkább csempészbárkák, bár ha megtámadják őket, körömszakadtáig védekeznek. Hosszú, nyílt vízi utakra ritkán vállalkoznak; fekete vitorlák alatt futnak ki éjszaka az abasziszi kikötőkből, kint a tengeren találkoznak a csempészárut idáig szállító kereskedőhajókkal, lebonyolítják az üzletet, aztán - immáron megrakodva - észrevétlenül visszasurrannak a városba. A nagymúltú bűnszövetkezetek - elsősorban a hírhedett Család - azért veszik igénybe az Árnyékjárók közvetítését, mert megbízható fanatikusoknak tartják őket. Ha az ork csempészekre lecsapnak a vámhatóság őrhajói, utolsó leheletükig védik az árut; ha pedig valaki foglyul esik közülük, egy árva szót sem lehet kihúzni belőle. Az átlagos kikötői vagányok korántsem ennyire nyakas természetűek; persze, ők nem adóznak sírig tartó hűséggel törzsüknek és nemzetségüknek. Az Árnyékjárók szemében az áru az átvétel pillanatától fogva a törzs tulajdona; márpedig az orkok közösségében nincs rútabb bűn a törzs elárulásánál.





Az Árnyékjárók csempészhajói lényegében véve kicsinyített barkok, két árboccal és vegyes vitorlázattal. Néha, ha úgy hozza a sor, partvidéki halászfalvak fosztogatására is használják őket, elsősorban azonban szállítóbárkák. Befogadóképességük nem túl nagy, ám ez nem válik hátrányukra; a csempészáruk általában fényűzési cikkek, amelyekből kis mennyiség is nagy értéket képvisel. Ezeket a fürge, alacsony merülésű járműveket Abasziszban *brigantin*nak hívják, a "csempész" jelentésű aszisz *brigas* szó után.

Sem a Viharkeltők, sem az Árnyékjárók hajói nem alkalmasak tengeri ütközetre, hadi jelentőségük mégsem lebecsülendő. A Viharkeltők flottájának például több Zászlóháborúban is sikerült teljesen szétzilálnia a keleti barbárok utánpótlási vonalait. (Mint ismeretes, ez a törzs ritkán bonyolódik bele Toron és a Szövetség viszályaiba, de ha mégis rászánja magát, általában a Vörös Hadurak oldalán harcol.) Ezzel szemben a tizenegyedik Zászlóháborúban, amikor a szövetséges flotta blokád alá vette Tadzehet, ork brigantinok szállították a városba az élelmiszert, mivel más hajók képtelenek lettek volna átsurranni a vesztegzáron. Az abasziszi nagykirály széleskörű kereskedelmi előjogok ígéretével nyerte el az Árnyékjárók közreműködését, amit aztán a háború vége után visszavont, és a törzs számos vezetőjét felakasztatta. Erre a hitszegésre vezethető vissza az az engesztelhetetlen gyűlölet, amit az Árnyékjárók az Otlokirdinasztia iránt táplálnak. Egyébként számos tekintélyes törzsfő szerint az Árnyékjáróknak ekkor nagy szerencséjük volt; ha ugyanis a nagykirály netán szavának áll, és legalizálja kiterjedt feketepiaci ügyleteiket, néhány nemzedék leforgása alatt menthetetlenül elpuhultak és szétzüllöttek volna.

A fegyvernemek közül mindenképpen a légierő az, amelynek terén az orkok leginkább el vannak maradva az ynevi hadművészet általános szintjétől. Ennek egyértelmű okai vannak: a légierőnek az alapja minden fajnál és nemzetnél a mágia - bár Kahrében állítólag kísérleteznek mechanikus repülő szerkezetekkel -, az orkok pedig sohasem jeleskedtek különösebben a misztikus tudományokban. Ennek ellenére a Halálhozóknak van légierejük, méghozzá elég félelmetes. Az énekmondó hagyomány szerint a tarini törpék racklalovassága ellen fejlesztették ki, amely sokáig döntő fölényt biztosított velük szemben a Torof-dinasztia harcosainak. A Halálhozók nem racklákon, hanem *wyvern*eken lovagolnak; ez egy elkorcsosult sárkányszabású faj, amely valaha talán értelmes lehetett, de már az idők hajnalán visszasüllyedt az állati ragadozólétbe. Senki sem tudja, hogyan sikerült megszelídíteniük ezeket a közmondásosan vad és kezelhetetlen szörnyeket; annyi bizonyos, hogy a példa nélkül álló fegyvertényt a Mordhag portyázó-nemzetség vitte végbe, és a törzs hírneves főnöke, Ush'chuk Rangron jutalmul harcosi jogállásba emelte őket. A wyvernlovasok a mai napig kizárólag a Mordhag-nemzetségből kerülnek ki; mogorva, szűkszavú népség, de elképesztő hűséggel ragaszkodnak a hátasaikhoz, akárcsak azok hozzájuk. Egy elfszabású lény vérkeringésébe jutva a wyvernek mérgének egyetlen cseppje azonnali halált okoz; nem csoda hát, hogy a wyvernlovasokat igen nagy becsben tartják, ellenfeleik pedig rettegnek tőlük.

A legutóbbi időben olyan hírek érkeztek a gyepüvidékről, hogy a Bűvölők törzsének is vannak wyvernlovasai. Ezeket az értesüléseket szemtanúk is megerősítették; úgy tűnik azonban, a Bűvölők wyvernjei sokkal nehezebben kezelhetők, nem mindig engedelmeskednek a lovasaiknak. Előfordult például, hogy harc közben megvadultak a vér szagától, és bárhogy rángatták a hátukon ülő orkok a zablát, többé nem tudtak különbséget tenni barát és ellenség között. Ezért azt gyanítom, hogy ezek a wyvernek nem igazán szelídek, hanem feltehetőleg a törzs vajákosainak a bűbája alatt állnak; márpedig köztudomású, hogy a sárkányfélék elég konokul ellenszegülnek mindennemű idegen mágiának. Kétélű fegyvert használnak tehát a Bűvölők, és könnyen elképzelhető, hogy hosszú távon több káruk, mint hasznuk származik belőle.

Ork népszokások

Igen ostoba hazugság, hogy az ork közösségekben totális anarchia uralkodik, mindenki harca mindenki ellen; akárcsak a többi értelmes, társadalomalkotó faj esetében, az orkok élete is a szokásjog és a hagyományok által meghatározott keretek között folyik. Bizonyos értelemben véve az orkok sokkal konzervatívabbak az embereknél, és idegenkednek a régi, bevált dolgok megváltoztatásától; nincs sok különbség egy törzs mai és ötszáz évvel ezelőtti életvitele között.

Amikor egy fiúporonty megszületik, apja-anyja nem sokat törődik vele; még nevet sem kap tőlük, egyszerűen csak *gaug*nak, azaz "kölyök"-nek szólítják, a többiekkel együtt. Ennek nyomós oka van: az orkok körében ugyanis annyira nagy a gyermekhalandóság, hogy fölösleges lenne erős érzelmi szálakkal kötődni olyasvalakihez, aki még nem bizonyította, hogy megállja a helyét az életben. Persze az apa köteles gondoskodni a *gaug* eltartásáról, amíg azt férfivá nem avatják; amennyiben időnek előtte elhalálozna, a kötelezettség arra az oldalági rokonára háramlik, aki örökli tőle a gyermek anyját. A fiúporontynak ezenkívül még egy fontos joga van: a felnőttek még akkor sem ölhetik meg, ha kihívóan pimasz módon viselkedik velük. A legrosszabb, ami ilyenkor történhet vele, hogy alaposan eltángálják, esetleg kezét-lábát törik. Halálosan bántalmazni egy *gaug*ot aláváló cselekedet, mivel a küzdőfelek nem egyenlő értékűek. Aki vét ez ellen a törvény ellen, azt a törzs az elképzelhető legsúlyosabb büntetéssel - száműzetéssel - sújtja. Az orkok ezt az ősi előjogot automatikusan kiterjesztik más fajok serdületlen fiúgyermekeire is: becsületét veszti az a harcos, aki egy emberlakta falu felprédálásakor kisfiúkat öldös. E szigorú megítélés mögött nem valami puhány lágyszívűség rejlik, hanem nagyon is logikus megokolás: előfor-

dulhat ugyanis, hogy ezekből a gyerekekből később nagy harcosok válnak, akik hősénekekbe illő küzdelmeket fognak vívni a törzzsel. Aki tehát elpusztítja őket, az az eljövendő haditettek lehetőségétől fosztja meg rokonságát, ezért nem méltó rá többé, hogy közöttük maradjon.



A fentiekből persze nem következik, hogy az ork *gau-gokat* ne fenyegetné az erőszakos halál: mint minden faj kicsinyei, ők is gyakran hancúroznak egymás között, és ez bizony könnyen oda vezethet, hogy egyikük-másikuk kimúlik. Az ilyesmit az apák nem tekintik nagy veszteségnek: elvégre mit lehetne később a harcmezőn elvárni egy olyan porontytól, aki már a gyerekes csetepatékban sem tudja megvédeni magát?

Tizenkettedik életévük táján a *gaug*okat ünnepélyesen férfivá avatják, és a törzs névadó sámánja felnőttnévvel ruházza fel őket. Az avatási szertartás során a kölyöknek bizonyítania kell, hogy méltó rá, hogy a törzs teljes jogú tagjai közé fogadja. Általában valami kisebbfajta fegyvertényt követelnek meg tőle: felderítésre küldik az ellenséges táborhoz, egy szál késsel a kezében szembeállítják egy felfegyverzett rabszolgával, rábíznak egy csempészáruval teli ladikot stb. Akadnak közösségek, ahol a felavatást elintézik egy egyszerű fájdalompróbával, de ez igen szánalmas szokás, és csak a puhányabb törzsek körében dívik. Abban a felettébb ritka esetben, ha a szertartás idején az orkok éppen nem háborúznak senkivel, a próba általában egy veszedelmes nagyvad elejtése.

Az avatási szertartás jellegéből következik, hogy az a *gaug*, aki kudarcot vall, nemigen éli túl; ha mégis, akkor többnyire elbujdosik szégyenében, abban a halvány reményben, hogy valamelyik idegen törzs esetleg befogadja a páriái közé. Egyes esetekben - például az énekmondó-nemzetségeknél, akik igen kemény próbák elé állítják a porontyaikat - a sikertelenség automatikusan maga után vonja a *gaug* halálát. A felbőszült apák az ilyesmit jobbára sajátkezűleg intézik el.

A felnőtté vált orktól elvárják, hogy gondoskodjék saját magáról, és tegyen eleget a törzs iránti kötelezettségeinek. Cserébe háromféle fontos joggal ruházzák fel: a hadizsákmány, a vérbosszú és az utódnemzés jogával. Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy a felnőtt ork élete e három sarkalatos pont köré szerveződik.

Hadizsákmányra a törzs minden tagja jogosult, még akkor is, ha személyesen nem vett részt a hadjáratban. Elvégre azzal is szolgálatokat tett a közösségnek, ha közben otthon őrizte a határokat, vagy a lázongó rabszolgákat szedte ráncba. (Háború idején, amikor a törzs főereje elhagyja a szállásterületet, a rabszolgák szinte mindig fellázadnak.) Mivel az orkok a tágabb értelemben vett magántulajdont nem ismerik, a hadizsákmány általában élelmiszerből, értéktárgyakból és rabszolgákból áll. Ezeket a győztes sereg hazaviszi a szállásterületére, ahol aztán a Hazatérők Ünnepén az egészet kótyavetyére csapják.

A kótyavetye szó az ork nyelvből származott át a Közösbe (eredeti alakja *koghwagh*), ahol mindjárt lekicsinylő, becsmérlő felhang társult hozzá, pedig az igazi kótyavetye nagyon komoly dolog. A hadizsákmány felosztása korántsem "aki bírja, marja" alapon folyik; ellenkezőleg, roppant szigorú előírások szabályozzák. A rabszolgák egyetemlegesen törzsi tulajdonban maradnak; a többi ingóságot a bányász-nemzetségek elöljárói nagyjából egyforma értékű adagokra osztják. Ha bármely ork tisztességtelennek véli ezt a felosztást, jogában áll megverekedni az igazáért a bányászok kijelölt bajnokával.

A felparcellázott zsákmányból a vezéri nemzetség képviselője választ először, mégpedig négy részt; utána következnek a sámánok, majd az énekmondók, akiknek kettő-kettő jár. A harcos-nemzetségeknek már csak egy-egy rész a jussa, de azt a többiek előtt választhatják ki. Ha ők végeztek, rangsor szerint járulnak kótyavetyére a többi nemzetség képviselői, le egészen a páriákig, akik természetesen nem kapnak semmit. A farkaslovasok wargjainak teljes rész jár az élelmiszerből, az értéktárgyakból viszont nem. Ha a tekintély dolgában leghátul álló nemzetség is választott már, és még mindig maradt a kótyavetyén szabad zsákmányrész, a törzs megkövezi a bányászok elöljáróit, *mert rosszul számoltak a szétadagolásnál.*

Az egyes nemzetségeken belül aztán tovább folyik a préda felosztása; ezt ki-ki a saját szabályai szerint végzi. Amennyiben nézeteltérések merülnek föl, a döntés a törzsbíró feladata, aki ilyenkor általában látatlanban párviadalt rendel el a felek között, mert annyi a dolga, hogy ki se látszik a munkából. A zsákmányrész tetemes hányada - példá-

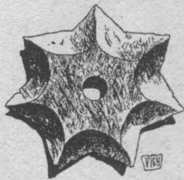


ul a lábasjószág és a különféle járművek - nemzetségi tulajdonban szokott maradni, az egyes nagycsaládok között csak a kisebb használati tárgyakat osztják szét. Szigorú szabály azonban, hogy a prédából minden felnőtt férfinek kapnia kell valamit, ha csak néhány rézgarast is. Mint fentebb már említettem, a páriák ezen a téren kivételek; nekik meg kell elégedniük azzal, amit személyes zsákmányolás útján szereztek, és a többi ork nem marta el tőlük hazafelé jövet.

Ha már itt tartunk, közbevetőleg szükségét érzem, hogy eloszlassak egy ősidők óta meggyökeresedett félreértést. Ismeretes, hogy ahol az orkok nagyobb önálló közösségekbe tömörülnek - például Gro-Ugonban és Tarinban -, ott egymás között értékmérőként vaspénzt használnak. Ezt az emberek tudósai azzal magyarázzák, hogy ellesték ugyan a náluk "fejlettebb" fajoktól a pénzforgalmat, pontos mibenlétét azonban korlátolt elméjükkel képtelenek voltak felfogni, és ostobán majmolni kezdték, létrehozva egy teljesen működőképtelen gazdasági rendszert. Nos, ez szemenszedett hazugság. Az orkok valóban más fajok - konkrétan az emberek - közvetítésével ismerték meg a pénz fogalmát, és azonnal rájöttek, mennyire megkönnyíti az árucserét; arról azonban szó sincs, hogy félreértették volna igazi jelentőségét. Nagyon jól tudják, mire való tulajdonképpen: hosszú távon megmérgezi a társadalmat, felbomlasztja a régi, jól bevált szerveződési kereteket, és lehetővé teszi, hogy testvér igázzon le testvért. Roppant óvatosak voltak tehát, amikor átvették az emberektől ezt az újítást, és igyekeztek elébe vágni a későbbi bonyodalmaknak. Ezért vezették be a vaspénzt, amely a törzsek és nemzetségek közötti áruforgalomban nagyszerűen betölti az értékmérő szerepét, ork szállásterületen kívül azonban teljesen értéktelen. A vaspénz értéke nincsen az emberi pénznemekéhez kötve; nem igaz tehát, hogy ha egy ork főnök komolyabb vásárlásokat akar eszközölni, szekérderékszám kell szállítania az érméket. Ami azt illeti, a közösségen belül éppen a vaspénz a legértékesebb; egy darabért egy felnőtt, munkabíró férfirabszolgát adnak, azaz árfolyama mintegy 20-25 aranynak felel meg. Ha egy ork jelentős, viszonylag könnyen kezelhető vagyont akar gyűjteni, azt csak vaspénzben teheti meg; a törzs szállásterületén kívül azonban ez egy fityinget sem ér. Ennek persze az a következménye, hogy egyetlen ork sem építhet ki hatalmi bázist pusztán a vagyonára alapozva; ha tekintélyre és befolyásra vágyik, azt a harcmezőn kell megszereznie, a régi, hagyományos módszerekkel. A vaspénz megóvta az északi orkok zömét attól a hanyatlástól és elpuhulástól, amelynek első jeleit a más fajokkal szorosabb kapcsolatot tartó törzseknél - például az Árnyékjáróknál és a Bűvölőknél - már tapasztalni lehet.

A hadizsákmányból való részesedés után a felnőtt ork férfiak második legfontosabb kiváltsága a vérbosszúhoz való jog. Ez régebben sokkal hangsúlyosabb volt, mint manapság; az utóbbi időben egyes törzseknél - leginkább a Látóknál - a vezérek megkísérelték kiterjeszteni a törzsbíró jogkörét az örökletes vérbosszú rovására. Az ilyen próbálkozások azonban mindenhol erős ellenállásba ütköztek; az orkok nem bíznak a jogi csűrés-csavarásban, szeretik személyesen intézni a magánügyeiket.

A vérbosszút nagycsaládi keretek között művelik, szemet szemért alapon, és a jog egyenes ágon öröklődik. (Ha tehát a sértő félnek sikerül kiirtania a sértett fél valamennyi természetes és adoptált gyermekét, unokáját és dédunokáját, az oldalági leszármazottak részéről többé nem kell megtorlástól tartania.) A bosszúállás foka nem haladhatja meg a bosszút kiváltó atrocitását; amennyiben valaki kiveri egy ork fél szemét, ő ezt legfeljebb hasonlóval viszonozhatja, ha megöli a támadót, azzal jogsértést követ el. A különféle testi sérelmek széles skálán megfeleltethetők egymásnak, bizonyos arányszámok szerint; így például a megférfiatlanítás egyenértékű a halállal, négy végtag eltörése egynek a levágásával, egy kiszúrt szem két letépett füllel, és így tovább. Ezeknek a bonyolult megfeleléseknek a számon tartása a törzsbíró feladata; ő kíséri nyomon a vérbosszú menetét, és abban a pillanatban, amikor úgy ítéli meg, hogy az eredeti sérelem jogos megtorlást nyert, hatalmi szóval leállíthatja az egészet. Ezenkívül az is előfordul néha, hogy a sértő fél meghatározott összegű vérdíj lefizetésével váltja meg magát; az ilyesmi azonban alapjában véve udvariatlanság, körülbelül annak felel meg, mint amikor az embereknél valaki visszautasítja a meghívást egy barátságos szkanderpartira.



Ternészetesen nem minden esetben lehet vérbosszú révén elégtételt követelni; háborúban vagy bíróilag elrendelt párviadalban elszenvedett sérülésekért például soha. Amikor pedig a törzs hadba vonul, minden folyamatban lévő vérbosszút száműzetés terhe mellett felfüggesztenek a hadjárat befejezéséig.

A vérbosszúnak ezt a formáját az orkok kedélyes sportnak tekintik, ami azt a célt szolgálja, nehogy békeidőben elpuhuljanak. Létezik azonban egy másik, nagyságrendekkel komolyabb változata is, amely az emberek felfogása szerint tulajdonképpen háborút jelent. Ez akkor következik be, ha nem személyesen valamelyik orkot - esetleg a nemzetségét - éri sérelem, hanem az egész törzset együttesen. Ilyenkor a vezéri nemzetség elöljárói hirdetik ki a vérbosszút - a teljes törzs nevében. Ettől a pillanattól fogva az elkövetőt a törzs valamennyi tagja halálos ellenségének fogja tekinteni, s időt és fáradságot nem kímélve a romlására tör. Persze törzsi vérbosszút általában nem egyes személyek ellen hirdetnek - bár erre is volt példa a történelemben -, hanem csalá-

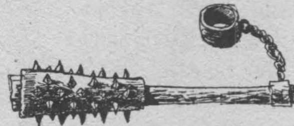
dok, városok, nemzetek és titkos szervezetek ellen. Ez a fajta vérbosszú sokkal gyilkosabb és kegyetlenebb az egyének közöttinél, mivel nincs felsőbb hatóság, amely véget vethetne neki, ráadásul az ellenfelek gyakran más fajba tartoznak, és nem látják át igazán a dolgok lényegét. Minden főnök alaposan meggondolja tehát, hogy mikor tegye meg ezt a visszavonhatatlan lépést; a kiváltó oknak igen nyomósnak kell lennie.

A törzsi vérbosszú általában nemzedékek hosszú során keresztül húzódik, és csak valamelyik fél teljes megsemmisülésével ér véget. Előfordulhat, hogy az orkokra vár ez a sors. Az énekmondók ajkán még most is elevenen él a Koponyazúzók déli törzsének a neve, akik nem voltak hajlandók Ranagol igájába hajtani a nyakukat, és vérbosszút hirdettek a Tizenhármak ellen. Valamennyien elpusztultak a Krán ellen intézett öngyilkos invázióban, ám a becsületükön nem esett folt; a Sheraltól délre élő orkok közül ők voltak az egyedüliek, akiknek sikerült elkerülni a rabszolgaság jármát, és északi rokonaik a mai napig tisztelettel adóznak ezért az emléküknek.

Északon jelenleg három törzsi vérbosszú van folyamatban: az Árnyékjáróké az Otlokir-dinasztia, a Vas Fiaié a Láncbarátok és a Halálhozóké az ilanori bárdok ellen. Az elsőnek a kiváltó oka az abasziszi nagykirály nevezetes árulása volt a tizenegyedik Zászlóháborúban, a másodiké az, hogy a Láncbarátok egyszer két teljes nemzetséget tőrbe csaltak és eladtak rabszolgának a Vas Fiai közül, a harmadiké pedig, hogy egy kóbor ilanori utazó valamikor régen állítólag gúnyos szavakkal illette a Halálhozók énekmondóinak dalnoki képességeit. Mindegyik vérbosszú régebbi háromszáz évesnél, és egyelőre egyiknél sem mutatkoznak a végkifejletre utaló jelek. Személyes véleményem szerint a törzsek vezérei mindhárom esetben bölcsen és megfontoltan jártak el; ezek a sértések valóban olyan gyalázatosak, hogy csak vérrel lehet lemosni őket.

A törzs felnőtt férfitagjait megillető harmadik és talán legfontosabb kiváltság az utódnemzés joga. Más társadalmakban ez magától értetődő dolog, az orkoknál azonban ki kell érdemelni; azt a *gaug*ot, aki az avatási szertartását megelőzően gyereket nemz, szigorúan megbünteti. A családalapítás komoly aktus, számtalan kötelezetséggel jár, melyeknek csak egy felnőtt ork tud eleget tenni. Az apának gondoskodnia kell porontyai eltartásáról, akár természetesek, akár adoptáltak; ezt csak a hadizsákmányból ráeső részből oldhatja meg, márpedig a *gaug*oknak nincs közvetlen joguk a prédához. Ha a családfő éhezni hagyja a gyermekeit, ugyanúgy gyalázatot hoz a nevére, mintha megszaladna a harcmezőn; az ilyen nyomorultat a törzs tanácsa általában megfosztja jogaitól, és a páriák közé taszítja. Ritka eset azonban, hogy a véneknek ilyen büntetést kellene kiszabniuk; a család minden ork számára szent dolog. Ez persze nem azt jelenti, hogy majomszeretettel csügg a porontyain, és tejben-vajban füröszti őket - így csak életképtelen korcsokat nevelne belőlük. Az apának az a feladata, hogy felkészítse gyermekeit a felnőtt életre, beszéljen nekik az ősök dicső tetteiről, és gondoskodjon róla, hogy a törzs hagyományaihoz méltó harcosokká serdüljenek. Fáradozása magában hordja jutalmát: minél több derék utódot hagy maga után, annál többen fognak emlékezni rá, amikor majd lesújt rá Orwella Átka, s ha halandó lelke oda is vész örökre, ivadékai gondolataiban még sokáig *élni fog.*

Nagyon ritkán ugyan, de előfordul, hogy egy ork magtalannak születik, vagy harci sérülések következtében válik nemzőképtelenné. Ez súlyos csapás, ám nem orvosolhatatlan. Ha nem vált méltatlanná, a felnőtt orkot sohasem fosztják meg az utódnemzés jogától, még akkor sem, ha fizikailag képtelen erre. Továbbra is jogában áll magához vennie elhalt rokonai asszonyait és az általuk szült *gaug*okat; ilyenkor a hozzátartozók általában rangsorrend alapján osztoznak meg az özvegyeken, de a nemzőképtelen rokon ősi szokás szerint mindig elsőnek választ. Nem példa nélkül álló eset, hogy a magtalan orkok életre-halálra szóló párviadalra hívják ki valamelyik testvérüket vagy nagybátyjukat, kimondottan azzal a céllal, hogy örökbe fogadhassák a gyermekeiket. A tulajdon fiaim is kénytelenek voltak ehhez a módszerhez folyamodni, hiszen - félvérek lévén - nem születhetnek saját utódaik. Ketten közülük így alapítottak családot, két másik pedig dicső halált halt egyik anyai nagybátyjuk kezétől. Az ilyen párviadalok után az íratlan szabály úgy diktálja, hogy a vesztes fél halotti máglyájánál a győztes adja elő a siratóéneket.



Jellemző az ork társadalom tisztaságára és mesterkéletlenségére, hogy az ilyen párviadalok sohasem szülnek rossz vért a rokonságban. Ötödik fiam, Umzhor például nemrég esett át a felnőtté avatási szertartáson, és nem csinál titkot belőle, hogy adoptálni szeretné annak a nagybátyjának a gyermekeit, aki már két testvérét küldte a halálba. Umzhor rendkívül tiszteli a nagybátyját; tavaly vállvetve harcoltak a Ranil-lovagok ellen, és több ízben is megmentették egymás életét. Valóban nevezetes nap lesz az, amikor majd eldől, ki a jobbik kettejük közül; bármi is lesz a párbaj eredménye, dalban szándékozom megörökíteni...

Az ork asszonyok

Nem véletlen, hogy az előző fejezetben nem sok szó esett az ork asszonyokról. A nők alárendelt szerepet játszanak az ork társadalomban; nélkülözik mindazokat a jogokat, amelyek a férfiakat megilletik. Tulajdonképpen még saját nevük sincsen; a férfiak Mommurnak, Ghammurnak, Úkhmurnak



stb. szólítják őket, és a kívülálló ezeket a szavakat hajlamos neveknek vélni, pedig valójában csak annyit jelentenek, hogy Első Asszony, Második Asszony, Harmadik Asszony, és így tovább.

Az ork nők lényegében véve vagyontárgyaknak minősülnek, bár pénzért adni-venni nem lehet őket; ez különbözteti meg jogállásukat a rabszolgákétól. Elsődleges feladatuk gondoskodni a törzs szaporodásáról; legnagyobb becsben azokat az asszonyokat tartják, akik évente két-három poronttyal ajándékozzák meg a közösséget. Ha egy fiatal lány meddőnek bizonyul, senki sem fogja feleségül venni, bármilyen vonzó is máskülönben; az ilyen szerencsétlenen általában megesik valakinek a szíve, és elvágja a torkát. Hasonló sorsra számíthatnak az idős korukra terméktelenné vált asszonyok is; rajtuk többnyire a férjük szokott megkönyörülni.

Tisztában vagyok vele, hogy ezt az eljárást más kultúrák barbárnak és kegyetlennek tartják, az orkok számára azonban teljesen természetes dolog, és senki sem tiltakozik ellene, még az érintettek sem. A férfiaknak kötelességük gondoskodni a családjukról; egy ork annál nagyobb tekintélynek örvend a közösségben, minél több asszonyt és gyermeket tud eltartani a hadizsákmányából. Senki sem várhatja el azonban egy felnőtt harcostól, hogy olyan feleséget etessen és ruházzon, aki haszontalan koloncként lóg a nyakán, hiszen nem szül neki gyermekeket, akik holta után megőrizhetnék az emlékezetét. Az asszonyt eltaszítani valóban kegyetlenség volna, hiszen ezzel megfosztaná az elemi létfenntartáshoz szükséges eszközöktől; a szerencsétlen a páriák közé süllyedne, vagy ami még szörnyűbb, el kellene hagynia a törzset. Akkor már jobb az irgalmas, gyors halál.

Azt hiszem, a fentebbiekből kiviláglik, hogy az orkok igenis szeretik és becsülik az asszonyaikat, és képesek nagy áldozatokat hozni értük. Igaz, hogy alsóbbrendű lényeknek, beszélő értéktárgyaknak tekintik őket, ez azonban nem változtat a dolgon; elvégre az emberek is vonzódnak és ragaszkodnak kedvenc hátaslovukhoz vagy vadászebükhöz.

Érdekes jelenség ugyanakkor, hogy léteznek anyajogú nemzetségek is, sőt, a Holdimádók törzse teljességgel ilyen alapokon nyugszik. Ezekben a közösségekben a szerepek felcserélődnek; itt az asszonyok a családfők, és a férfiak a névtelen vagyontárgyak. A többi orknak esze ágában sincs megkérdőjelezni ennek a berendezkedésnek a jogosultságát. Soha senki nem tagadná meg a Holdimádók matriarchájától a más vezéreknek kijáró tiszteletet, és mindenki magától értetődőnek fogja fel, hogy náluk a dolgok fordítva vannak. Az ő törzsüknek ez a hagyománya; nekik ehhez kell ragaszkodniuk. Amikor egy ízben követségben jártam a Holdimádóknál, kezdetben kissé feszélyezett, hogy az asszonyok talpig fegyverben járnak, az alantas munkákat pedig a férfiak végzik, de hamar túltettem magam ezen a gyerekes zavaron. Ehhez nem kis mértékben hozzájárult, hogy a Holdimádók végig megkülönböztetett tisztelettel kezeltek, még véletlenül sem vettek egy kalap alá a törzsükbéli férfiakkal. A békevadászaton átengedték nekem a legveszélyesebb zsákmány elejtésének jogát, aztán megajándékoztak egy nevezetes ellenségük koponyájával, és este a matriarcha megosztotta velem az ágyát. Nászunkból egy keménykötésű leány született, akit viperavérrel Ogru névre kereszteltek, és úgy hallom, most ő a Holdimádók egyik legderekabb hegyivadásza.

Az igazság kedvéért azért el kell mondanom, hogy a Holdimádóknak komoly problémákat okoz az anyajogú berendezkedés. Így például a törzs teljes jogú harcosainak egyszerre legfeljebb hetven százaléka tud hadba vonulni, a többieket megakadályozza ebben a terhességük. Gondokat okoz a nők havonkénti tisztulási folyamata is, ilyenkor ugyanis jelentős mértékben csökken a teherbírásuk. Háborúban ezt a hátrányt némiképpen kiegyenlíti, hogy a Holdimádók az egyetlen olyan törzs, amelynek mindegyik harcosa mérgezett fegyverrel verekszik; lélekszámuk mégis egyre csökken, és ez a tendencia megállíthatatlannak tűnik. A harcosok sorait nemcsak az ellenség fegyverei ritkítják, hanem a gyermekágyi láz is; ugyanakkor a matriarcha kérlelhetetlen szigorral utasítja el a más törzsekből kiszakadt asszonyokat, akik felvételt szeretnének nyerni közéjük. Ghazga nemzetsége túl büszke hozzá, semhogy hazátlan páriákkal pótolja a veszteségeit.

Hősök és bajnokok

Az ork népnek éppúgy megvan a maga históriája, mint a többinek, ámbár erről az úgynevezett civilizált fajok tollnokai hajlamosak megfeledkezni. Ezek az elpuhult szobatudósok az írásbeliség hiányát úgy értelmezik, hogy az orkoknak nincs történeti azonosságtudatuk. Pedig kevés más népben él olyan elevenen a régmúlt korok emléke, mint a miénkben; a letűnt idők nagy orkjait megőriztük legendáinkban és énekeinkben, s a mai napig tisztelettel hódolunk nekik. Leszármazottaik, örökségük letéteményesei itt járnak közöttünk; magam is jónéhány olyan harcossal váltottam szót hosszú életem során, akiknek az ereiben Ghord Ojorbathaj vagy Vasharapó Azgrog vére csörgedezik.

Hőseink közül a rokonfajok csupán Birak gal Gashadot ismerik úgy-amennyire. A Látók nagy vezére annak köszönheti e kétes értékű megtiszteltetést, hogy akkor lépett a történelem színpadára, amikor a gro-ugoni Hat Törzs egy rövid időre az észak-ynevi események homlokterébe került. Viselt dolgait, haditetteit, a legutóbbi Zászlóháborúban aratott nevezetes diadalát sokan és sokféleképpen megírták már, s bizonyára akadtak közöttük nálam avatottabb kezű tollforgatók is. Nem vesztegetem hát az időmet arra, hogy még egyszer előszámláljam az unalomig ismert tényeket; inkább arról ejtenék néhány szót, milyennek látták Birakot a saját fajtársai.

A Vérivók mindmáig keserű szájízzel gondolnak Birak gal Gashadra. Ő volt az, aki fondorlatos úton kiragadta a



markunkból a Hat Törzs vezetését; ő mért súlyos vereséget a háborúból hazatérő seregeinkre; ő gyilkoltatta meg Uro-Dragát, akkori hadifőnökünket; ő dobatta le a határjelző póznákról a denevéreket, s tűzetett vércséket a helyükre; ő pártolta buzgón Bhaer-Shadagg és gar Bokkar kultuszát a Hatalmas Hram rovására. Néhány heves lelkű és meggondolatlan vezér akkoriban azt javasolta a tanácsban, hogy hirdessünk törzsi vérbosszút a nemzetsége ellen - mi tagadás, közöttük voltam jómagam is. Végül azonban szerencsére a józan megfontolás kerekedett felül.

Most már, az évek távlatából, higgadtabban tekintek vissza a történtekre; a kor nemcsak a fejemet hintette be dérrel, lehűtötte forró véremet is. Be kell látnom, hogy a Vérivók tévedtek, és az adott helyzetben egyedül Birak gal Gashad lépései voltak célravezetőek. Az ő szeme előtt az egész orkság jövője és boldogulása lebegett, amikor elszánta magát az árulásra. Nem tűrte tovább a burkolt rabszolgaságot, nem kívánt Toron csahos kutyája maradni; azt akarta, hogy az orkok maguk vegyék kezükbe a sorsuk irányítását. A Fekete Hadurak semmibe vették őt, akadékoskodó férget láttak benne. Birak azonban csattanós választ adott nekik, amikor szétverte a Kard Testvériség lovagseregét, elfoglalta Reagot, és elragadta a nagymestertől féltve őrzött lobogóját. Grandiózus terv volt, és a vén sátán mindent és mindenkit eltiport, aki az útjába állt - beleértve bennünket is, akik balga módon hűségesek maradtunk a fekete zászlókhoz.



Félre ne értsd dicsérő szavaimat, olvasó: én gyűlölöm Birak gal Gashadot mindazért, amit a Vérivókkal tett. *Őszinte* szívvel remélem, hogy unokáim unokái föllázadnak az örökösei ellen, az utolsó porontyig kiirtják őket, aztán a helyükbe lépnek, és újra átveszik a Hat Törzs vezetését. De ha megteszik ezt, azon az úton fogják tovább vezetni a szövetséget, amit ő jelölt ki számunkra. A gyűlölet és a tisztelet nem egymást kizáró fogalmak; szépen megférnek együtt a szívemben.

Ha valamit fel lehet róni Biraknak, az csak annyi, hogy megítélésem szerint túl sokat forgolódott idegenek körében. Harcostársai, sőt barátai voltak a kalandozók gyülevész népsége között. Az egyik oldalon ilyen volt Calyd Karnelian, az áruló abasziszi hercegkapitány, akinek a háború korai szakaszában szabad átjárást biztosított Alidar felé; a másikon Wolkum Naizerd, a dorani Nagytanácsban rejtőző mesterkém, akit rendszeresen informált a tiadlani seregek hadmozdulatairól. Szolgálataival sikerült ugyan kivívnia ezeknek az embereknek a nagyrabecsülését, egyszersmind azonban túlzottan eltávolodott a saját fajtársaitól. Bizonyára ez vezetett oda, hogy halála után külhoni barátai a törzs kétségbeesett ellenkezése dacára meggyalázták a sírboltját. A búcsúztató szertartás vége felé néhány marcona alak jelent meg a titkos temetkezési helyen, leütötték a rítust vezető sámánt, majd a következő gyalázkodó feliratot vésték Birak szarkofágjára: HŐS - ÉS MAJDNEM EMBER.

Birak gal Gashadhoz mérhető történelmi személyiség volt Ghord Ojorbathaj is, a Vas Fiainak legendás vezére, bár néhány nemzedékkel korábban élt, a tizenharmadik Zászlóháború idején. Őt és törzsét - melynek akkoriban az Anublien-tóvidék déli részén volt a szállásterülete - martalékként dobták az Északi Szövetség elé a visszavonuló toroni hadak. Ebben a helyzetben szinte minden vezér utolsó csepp véréig védte volna az otthonát - nem úgy Ghord. Ő tisztában volt vele, hogy népének semmi esélye a hercegségek egyesített haderejével szemben. Hajlandó volt vállalni a megszégyenülést; harc nélkül feladta ősei szállásterületét, és visszavonult az erdőségekbe. Sokan berzenkedtek a gyávaságnak vélt menekülés ellen, még többen amiatt, hogy a törzs hazátlan vándorközösséggé vált; Ghord azonban erős volt, mint egy bivaly, és puszta kézzel törte be az egyenetlenkedők fejét, ezzel is kimutatva irántuk érzett megvetését.

"Harcosok vagytok, a Vas Fiai" - mondta az övéinek -, "én pedig a vezéretek. Én vagyok a legnagyobb harcos köztetek, ezért én döntöm el, hogy mit fogtok csinálni."

Néhányan ekkor tiltakozni próbáltak, ám Ghord agyonverte őket.

"Nincs ennivalónk" - morgolódtak a többiek. "Az emberkorcsok elvették a vadászmezőinket."

"Majd megtámadjuk az emberkorcsokat, és kapunk tőlük ennivalót" - felelte a főnök.

Igen elámultak erre a Vas Fiai, hiszen eddig is pontosan ezt csinálták. Ghord látta, hogy nem értik, és rettenetes haragra gerjedt. Ilyenkor egész tar feje kivörösödött, a szeme kiguvadt az üregéből, és vészjóslón csattogtatta fogait.



"Ti buták vagytok; én okos vagyok" - ordította. "Eddig erővel szedtük el az emberektől az ennivalót. Mostantól önként fogják ideadni."

Ebben az orkok kissé kételkedtek ugyan, de egyikük sem mert hangot adni a véleményének.

"De ha maguktól ideadják az ennivalót" - kockáztatta meg a közbeszólást egy ráncos képű vén harcos, akinek már nem sok vesztenivalója volt -, "akkor minek megtámadni őket?"

Ghord ekkor már tajtékzott dühében, és csak nagy nehezen tudta türtőztetni magát, nehogy baltát ragadjon, és nekirontson vele a tulajdon törzstársainak.

"A vörös emberek azért fognak nekünk ennivalót adni, hogy megtámadjuk a fekete embereket" - vicsorogta -, "a feketék pedig azért, hogy megtámadjuk a vörösöket."

Ekkor megnyugodtak mind a Vas Fiai, és bólogatva belátták, hogy Hurag Dhaur nagy bölcsességgel áldotta meg az ő főnöküket.

Így váltak zsoldosokká a Vas Fiai, és ezt az életmódot folytatják mind a mai napig. Maga Ghord hatvankét éves korában esett el egy abasziszi hadjáratban, amit a toraniki hercegkapitány megbízásából vezetett a lampryssai hercegkapitány ellen. Emlékét híven ápolják, és a törzs hadifőnökei azóta is az ő ivadékai közül kerülnek ki.

Nem sokkal Ghord előtt élt a Fadöntők híres hőse, Mothg. Portyázó-nemzetségbe született, és már fiatal korában kitüntette magát a harcban; első ellenfelét kilencéves korában ölte meg, egy törött csákányfejjel. Az illető egy martalócbandába tartozott, amely könnyű prédának vélte a törzs egyik bányatelepét, ahonnan csaknem minden harcos háborúba vonult. Társait az asszonyok és az aggastyánok szurkálták agyon a támfák aládúcolására szolgáló karókkal; de a *gaug*ok közül egyedül Mothg ejtett zsákmányt aznap. Jutalmul a szokásosnál három évvel korábban vetették alá a férfivá avatási szertartásnak, amit becsülettel kiállt. Első fegyverét, az ütött-kopott csákányfejet, még sokáig hordta büszkén a nyakában, és szokása volt, hogy a sebesült ellenségnek azzal adta meg a kegyelemdöfést.

Mothg derék harcossá serdült, tizenhat éves korában azonban valami nézeteltérése támadt egy kóbor boszorkánymesterrel, aki szörnyű átokkal sújtotta. Az átok következtében Mothg testét égetni kezdte a fém. Hiába próbálták róla elűzni a rontást a sámánok, nem jártak sikerrel: a sisak, a páncél, a kardmarkolat néhány szívverés alatt hólyagosra perzselte a bőrét, és bármilyen könnyedén érintették meg az ellenséges fegyverek, égési sebeket okoztak neki. A következő hadjáratban azért megpróbálta magára ölteni a Fadöntők híres rozsdavörös páncélját; eszméletén maradt ugyan, de félig kábán tántorgott a fájdalomtól, semmi hasznát nem lehetett venni. Ennek ellenére nem adta fel, és bennégett volna a vértezetében, ha a rokonai meg nem rohanják, és erőszakkal le nem vetkőztetik. Mi sem példázza jobban Mothg rettenetes kínjait, mint hogy ez sikerült nekik.

Az ifjú portyázó nem bírta elviselni ezt a szégyent, és még aznap este elbujdosott az ediomadi erdőkbe. Kedves csákányfejét - amelytől szintén meg kellett válnia, hiszen lyukat égetett volna a mellébe - az egyik bátyja gondjaira bízta. Ezután a Fadöntők sokáig nem hallottak róla.



Vadonbéli magányában Mothg számot vetett az életével. Tudta magáról, hogy kiváló harcos - de azt is, hogy jelenlegi állapotában nem sokat ér. Közel járt hozzá, hogy öngyilkosságot kövessen el, végül azonban lemondott szándékáról, mert nem akart gyalázatot hozni őseire. Nekilátott tehát, hogy kidolgozzon egy olyan harcmódszert, amihez nincs szükség sem fegyverekre, sem vértezetre.

Mothg technikájának lényege az erő és a gyorsaság volt. Csak a puszta kezét használta, mert méltóságán alulinak tartotta, hogy fapálcikákkal vagy kődarabokkal verekedjen. Haszontalan elmélkedésre és meditációra sem vesztegette az idejét; célja az volt, hogy tökéletes fegyverré edzze a testét, mindenféle misztikus körítés nélkül.

Amikor végül visszatért a törzséhez, egyetlen ökölcsapással le tudott teríteni egy kifejlett bivalyt. Fegyver és páncél nélkül vonult hadba, egy szál ágyékkötőben, testét pedig vörösokkerrel rozsdaszínűre festette. Ütéseinek olyan ereje volt, hogy az acél mellvértet is bezúzták; ugyanakkor annyira gyorsan osztogatta őket, hogy keze csak futó pillanatokra érintkezett a fémmel. Egy ízben szembekerült egy



tiadlani harcművésszel, aki titkos tudományával olyan keményre edzette a bőrét, hogy a kardvágások éppen csak megkarcolták. Mothg első ütése beroppantotta a bordáit és eltörte a gerincét.

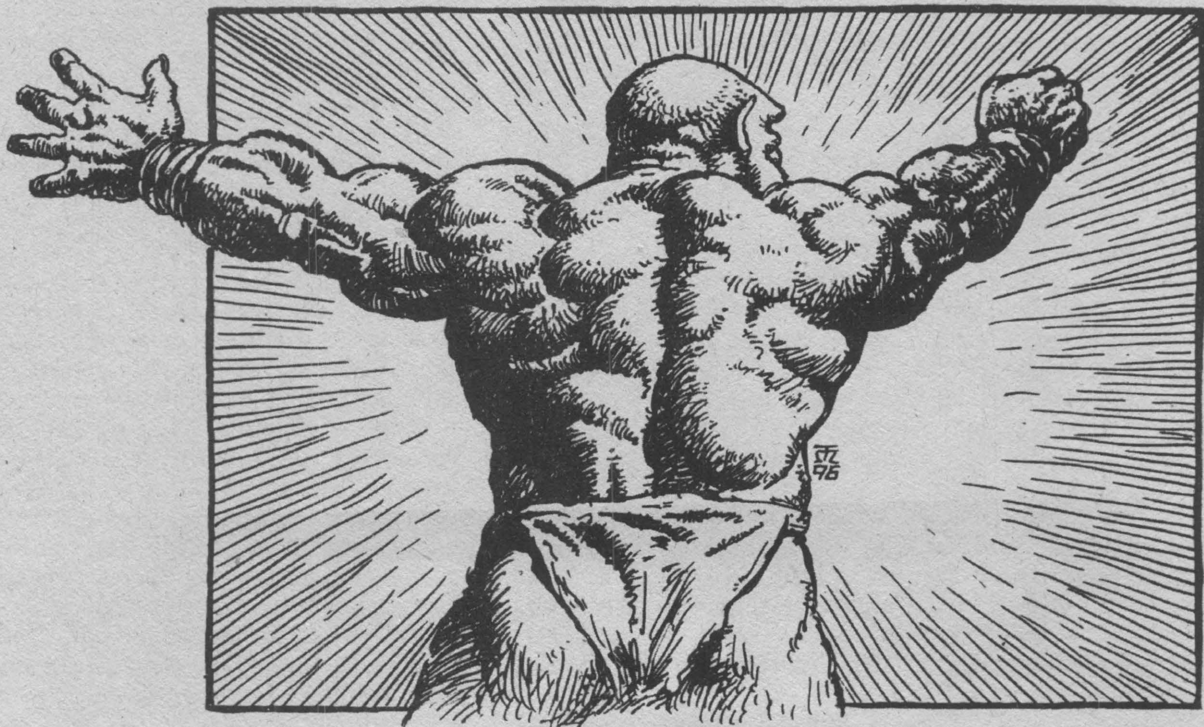
Évek múlva sikerült nyomára akadnia annak a boszorkánymesternek, aki megátkozta. Élve ejtette foglyul, és visszavitte magával a Fadöntők táborába. Itt aztán elkérte bátyjától a nevezetes csákányfejet, tűzön cseresznyepirosra izzította, és puszta kézzel legyömöszölte a boszorkánymester torkán. A jobbja közben menthetetlenül összeégett, utána le kellett vágnia, de Mothg úgy vélte, ez csekély ár volt a bosszújáért, hisz ütni csuklócsonkkal is lehet. Később, ritka gyönge pillanatainak egyikében, elárulta az egyik unokájának, hogy az egész karját azért nem szívesen áldozta volna fel.

A hős köztiszteletben álló aggastyánként hunyt el, csaknem ötvenéves korában; a sors megtagadta tőle azt a kegyet, hogy harcban essen el. Tudománya azonban nem halt vele; továbbadta azoknak a rokonainak, akiknek a testalkatát megfelelőnek ítélte. Nemzetsége azóta is pusztakezes harcosokat küld a háborúba, akik Mothg emlékének adózva páncél nélkül, vörösokkerral bemázolt testtel verekednek, és a Csákány Fiainak nevezik magukat. Legendás ősükhöz fogható ugyan egy sem akadt még közöttük, de azért derekasan kitesznek magukért. Ebben persze az is közrejátszik, hogy Mothg halála után a törzsi tanács - érdemei elismeréseképpen - portyázóból harcossá léptette elő a nemzetségét.

A déli orkokról tudnivaló, hogy valamikor régen északi testvéreikhez hasonló szabad életet éltek, később azonban Krán - erőszakkal vagy csábítással - mindannyiukat a bűvkörébe vonta. Egyetlen kivétel volt ez alól az általános szabály alól: a Koponyazúzóké. Ez a törzs a Sheralhoz vezető kalmárutak mentén vándorolt, és a Fű Útján vonuló karavánok fosztogatásából élt. Amikor Krán küldöttei felkeresték őket, Ukkan Garsh volt a főnökük.

A kráni gazdag zsákmányt és gondtalan életet ígért számukra, ha délnyugatra költöznek, az egyik határfejedelemség védelmére. Ukkan Garsh nem volt biztos benne, hogy érdemes-e itthagyni jövedelmező szállásterületüket. Ekkor a küldött elkövette azt a hibát, hogy felmutatta neki néhány szomszédos törzs főnökének a levágott fejét, akik nem mentek bele az alkuba. Ukkan Garsh haragra gerjedt; őt a saját sátrában ne merje fenyegetni senki! Rátámadt a kránira, aki megölte őt, majd nyomtalanul eltűnt az orkok táborából.

A törzs fősámánja összehívta a vezéri nemzetség gyűlését, és azt javasolta, hogy a halott főnök örökébe legidősebb öccse, Ukkan Urgh lépjen. Mindketten kijelentették, hogy Krán akaratával dacolni ostobaság lenne, és a Koponyazúzóknak csak javára válna, ha ilyen erős szövetségest találnának maguknak. Ekkor azonban előlépett a főnök egyik fia, Ukkan Harkh, aki csak nemrég esett át a férfivá avatási szertartáson, ám máris megbecsült harcosnak számított. Kijelentette, hogy Krán nem a szövetséges, hanem a rabszolga szerepét szánja a törzsnek, és az az ostoba, aki ezt másként hiszi. Fölvetette továbbá a kérdést, hogyan szökhetett meg a kráni küldött Ukkan Garsh meggyilkolása után a gondosan őrzött táborból. Ezután azzal vádolta meg a fő-





sámánt, hogy letért ősei hitéről, és titkon Ranagolnak hódol; a nagybátyját pedig azzal, hogy a kréniak fizetett kutyája lett. Igen nagy kavarodás támadt ekkor a gyűlésben, mert Ukkan Urgh buzogánnyal rontott unokaöccsére, ő azonban résen volt, és egy jól irányzott késszúrással kibelezte. Ezzel meggyőzte a harcosokat, hogy neki van igaza; sietve felkoncolták hát a fősámánt és tanítványait, majd egyhangúlag Ukkan Harkhot kiáltották ki új vezérüknek.

A fiatal főnök első dolga volt törzsi vérbosszút hirdetni a Tizenhármak ellen Ukkan Garsh aljas meggyilkolásáért. A Koponyazúzók felszedelőzködtek, és elindultak délnyugatnak; csakhogy nem csatlakozni mentek, hanem háborúzni. Ennek a félreértésnek köszönhették, hogy simán átjutottak Krán külső védművein; az ott állomásozó csapatok szövetségeseknek hitték őket. Csak a középső tartományok gyepüin akadtak el - ekkor azonban gyilkos hévvel tört ki a küzdelem.

A Koponyazúzók harca magányos volt, és kezdettől fogva kudarcra ítélt. A többi törzs ekkorra már mind behódolt, s jobbára ellenük fordultak - a legjóindulatúbbaktól is csak annyi telt, hogy ilyen-olyan ürügyekkel távol maradtak a háborúból. Krán hagyományos ellenségei értetlenül álltak a történtek előtt; nem bíztak az orkokban, és eszükbe sem jutott megsegíteni őket. A Koponyazúzók az utolsó szálig elhullottak, de becsülettel búcsúztak az élettől: csaknem húszezer kránit küldtek a másvilágra, köztük legalább másfél tucat aquirt. Maga Ukkan Harkh már az első összecsapások egyikében elesett, emléke azonban örökké élni fog az orkok között. Az írott történelem során ez volt az egyetlen eset, hogy egy ynevi nép inváziós szándékkal vezetett hadat Krán ellen.

Vasharapó Azgrog a Csonttörők nagyhírű énekmondója volt, egész Észak-Ynevet bekóborolta. Melléknevét onnan kapta, hogy egy ízben gályarabságra jutott, és úgy szökött meg a rabszolgahajó fedélzetéről, hogy átharapta a lábbilincsét. Ezzel kis híján megnyomorította magát; a fognyomok élete végéig megmaradtak a bokáján. Leszármazottai tiszteletük jeléül hegtetoválással jelölik meg magukat testüknek ugyanezen a pontján.

Azgrogot egy ízben szörnyű csapás érte: egy körmönfont tolvaj ellopta tőle atyja koponyáját. Az énekmondó úgy elbúsult ezen, hogy ágynak esett, és sokáig betegeskedett. Amikor az asszonyai már nem találtak tetveket a hajában, mindenki biztosra vette, hogy a végét járja. (Tudnivaló ugyanis, hogy a tetvek éppúgy elmenekülnek a haldokló orkról, mint a patkányok a süllyedő hajóról.) Ekkor azonban a Csonttörők főnöke - aki igen nagyra tartotta a törzs világlátott hősét - felkereste őt kunyhójában, és a lelkére beszélt, hogy ne adja fel. Azgrog életében nem kapott még ekkora verést, ám a lecke használt: másnap felkelt derékaljáról, felövezte magát a fegyvereivel, és elindult megkeresni a tolvajt.

A koponya időközben egy tudós ereni nemesúr anatómiai gyűjteményébe került, a tolvajt pedig újabb megbízatásai a Quiron-tenger déli partvidékére szólították. Vasharapó Ifinben érte utol, ahol az Árnyékjárók segítségével tőrbe csalta és kivallatta. Most már tudta, hol keresse az apja fejét, de nem indulhatott nyomban a megszerzésére; előbb viszonoznia kellett az Árnyékjárók szívességét. Az abasziszi törzs azt kérte tőle cserébe, hogy ölje meg az Otlokir-dinasztia egyik fiúsarját, egy tehetségesnek ígérkező fiatal hadvezért.

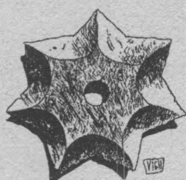
Az orgyilkosság nem volt összeegyeztethető Azgrog elveivel, így hát kerülő utat választott. Rokonainak és barátainak egy kisebb csapata elkísérte őt az útjára; most az élükre állt, és néhány fegyveres portyát vezetett a nyktalosi hercegkapitány birtokaira. A hercegkapitány biztosra vette, hogy az orkokat a nagykirály bérelte föl ellene, akkoriban ugyanis eléggé feszült volt a viszonyuk. Azgrognak némi ügyeskedéssel sikerült kirobbantania köztük a polgárháborúk, és mihelyt a hadmozdulatok megkezdődtek, azonnal felajánlotta kardját a hercegkapitánynak. Az örökké zsoldosszűkében lévő nagyúr nem nagyon válogatott a jelentkezők között, arról pedig fogalma sem volt, hogy éppen ezek a harcosok dúlták fel az ő földjeit, hiszen az ő szemében minden ork egyformának tűnt. A nagykirály - mint azt Vasharapó remélte - ifjú rokonát állította seregei élére. Azgrog addig manőverezett, míg az egyik csatában sikerült szemtől szembe kerülnie az Otlokir-hadvezérrel, és tisztes párviadalban levágta. Miután ily módon lerótta adósságát az Árnyékjárók felé, elhagyta Abasziszt, ahol még három évig dúlt a polgárháború.

A különc ereni uraság roppantul féltette anatómiai gyűjteményét, amelyben egy egész élet munkája rejlett, ezért költséget és fáradságot nem kímélve igyekezett gondoskodni a biztonságáról. A tolvajok ellen fizetett testőrök hada védte a gyűjteményt; a különféle balesetek és természeti csapások ellen a pénzen vásárolható leghatékonyabb oltalmazó mágia. Azgrog tudta jól, hogy a koponya erőszakos úton történő visszaszerzése könnyen erejét meghaladó feladatnak bizonyulhat, még rokonai és barátai buzgó támogatásával is. Ezért egy ravasz húzással a maga javára fordította a nemesúr óvintézkedéseit: egyszerre tizennyolc ponton felgyújtotta a gyűjteménynek otthont adó ereni várost. A dühöngő tűzvész leple alatt a rokonok és barátok betörtek a falakon belülre, és mindenkit megöltek, aki a lángok oltásával foglalatoskodott. Maga Azgrog a nemesúr háza felé vette az irányt. Az épület, a gazdája meg a testőrök többsége elhamvadt a tűzben, a gyűjtemény azonban - hála a hathatós védőmágiának - tökéletes épségben maradt. Vasharapó gyorsan végzett a helyszínen tartózkodó túlélőkkel, majd megkereste a forró hamuban atyja koponyáját, és társaival együtt visszavonult. Két unokatestvére és egy gyermekkori jóbarátja a lángok között lelte halálát, mintegy öthatezer erenivel együtt; a város porig égett, a helyén a mai napig csak egy hatalmas, üszkös folt díszeleg.

A Csonttörők nagy örömrivalgással fogadták a hazatérő hőst, és fergeteges ünnepséget csaptak a tiszteletére. Né-



hány nappal később fülükbe jutott a hír, hogy Eren uralkodó hercege haddal vonul ellenük. Ezt nemigen tudták mire vélni, hiszen a törzs semmilyen okot nem szolgáltatott a háborúra; Vasharapó merőben magánjellegű küldetésben járt, s a lehetőségekhez képest igen körültekintően és tapintatosan oldotta meg feladatát. A dolgot végül egy vállrándítással az emberek közmondásos aljasságának számlájára írták, és visszahúzódtak a hegyeik közé, felkészülve a védekezésre.



A harc hosszú volt és kimerítő; a létszámfölény - az ereni történészek állításaival ellentétben - az emberek oldalán volt, az orkok viszont hazai terepen verekedtek. Maga Azgrog a tőle megszokott ravaszsággal vezette csapatait; csúszós talajú hegyoldalakat zúdított az ellenségre, kénköves gőzöket fúvatott rájuk vulkáni kürtőkből, elhagyott bányatárnákat omlasztott be a lábuk alatt. A háború harmadik évében barlangszentélyt létesített atyja tiszteletére; koponyáját egy bazalt piedesztálon helyezte el, és koszorút font köré az általa levágott embervadászok fejéből. Amikor a törzsre nehezedő nyomás tűrhetetlenné vált, a hadifőnökök úgy döntöttek, visszavonulnak a toroni határ mögé; helyesen gondolták, hogy az uralkodó herceg nem kockáztatja miattuk egy újabb Zászlóháború kirobbanását. Vasharapó Azgrog azonban kezdte már érezni magán az évek terhét, ezért nem tartott velük, hanem néhány hűséges híve társaságában a barlangszentélyben maradt. Apja koponyáját védve esett el valamennyi társával együtt. Ezt a tettét a határvédő toroni seregek generálisa szabályszerű *badr'cyah*-nak ismerte el, ami példa nélkül álló eset a történelemben.

Végtelenre szaporodnának értekezésem lapjai, ha elő akarnám számlálni az északi törzsek minden hősének és bajnokának nevezetes cselekedeteit; hagyománytisztelő nép az ork, s több ezren vannak azok a porrá lett harcosok, akiknek viselt dolgait az énekmondók méltónak ítélték a megörökítésre. Komor regék szólnak a törzsevesztett Anganharról, aki egymaga járja Ynev vadonjait, és senki sem tudja róla, milyen magból származik. Szörnyű átok ül rajta, mert halhatatlan - vagy legalábbis nagyon hosszú életű -, ám képtelen utódokat nemzeni. Először a Dawai Birodalom napjaiban bukkant föl Északon, s azóta minden századévben kétszer-háromszor megjelenik. A múltjáról sohasem beszél, ám az a feneketlen gyűlölet, amellyel a törpék iránt viseltetik, azt sugallja, hogy valami közük lehetett az őt sújtó iszonyú sorshoz. Hívás nélkül tűnik fel, mindig a törpe-ork viszályok idején, és az orkok oldalára áll; de a segítségében kevés a köszönet, mert noha félelmetes harcos, a legkisebb sértést sem tűri, pária létére nem tiszteli a vezéreket, és biztos kézzel öl.

Beszélhetnék Gae Bholgáról is, a Holdimádók vad amazonjáról, aki rettegett hírű lándzsája után kapta a Százhalál nevet. Ez a fegyver, ha az ellenség testébe döfik, rögvest kilencvenkilenc új hegyet növeszt, a szó szoros értelmében cafatokra tépve az áldozatát. Gae Bholga egy aquir korcsfajzattól ragadta el, Krán északra küldött ügynökétől, akivel párviadalban végzett: csupasz körmével tépte ki mindhárom fekete-torz szívét. Mesélik, hogy a lándzsa magába szippantja az általa megöltek minden fájdalmát és szenvedését, s átsugározza abba, aki a nyelét markolja. Gae Bholga erőt merített ebből a harcban, mert különös ork volt; akár adta, akár kapta a sebeket, ugyanúgy élvezte az érzést. Végül annyira lenyűgözte az ősi fegyver misztériuma, hogy öngyilkosságot követett el vele, és boldog mosollyal az arcán halt meg, amikor a száz lándzsahegy felnyársalta. Leszármazottai kincsként őrzik a Százhalált, és minden nemzedékben kijelölnek maguk közül egy harcost, aki megérintheti. Eddig még az összes próbálkozó azonnal megtébolyodott; nem akadt köztük egy sem, aki méltó lett volna ősanyjukhoz.

Időm véges. Nem szólhatok gar Dhaggról, a kalózról, aki ellen Antoh oltalmát kérték imáikban Duaron hajósai, s akinek örökre nyoma veszett, amikor vakmerőn tengerre szállt, hogy ismeretlen földeket kutasson fel a Keleti-óceán túloldalán; csak a kapitányi ládáját sodorták partra évek múlva a habok, telides-teli ismeretlen drágakövekkel és soha nem látott ötvösremekekkel. Vagy Ogak Burajról, akit nem fogott a tűz; sárkánykövet evett, lángokat okádott, és égő naftával öntötte le magát, úgy rohanta meg az ellenséget. Vagy Ulúkkról, a legvénebb *Hramgaug*ról mind között, aki egyetlen éjszaka végzett egy egész dwoon ezreddel, bár utána járni is alig bírt, úgy felpuffadt a magába szívott vértől. (Rebesgetik, most is él még egy gro-ugoni tárna mélyén; az Irtóztatók minden hónapban lehajítanak neki egy rabszolgát táplálékul.) Vagy Gnau'Gragashról, a vajákosról, aki először jött rá, hogy az égő kénnel kezelt seb nem üszkösödik, és hogy a szájon át bevett kobraméreg a gyönge orkot megöli ugyan, de az erőset fölgyógyítja. Vagy Öles Ubrogról, aki ifjúkorában medvékkel birkózott, s az ervek fogságába esvén megváltotta társait a rabság szégyenétől; mert a kezét hátraláncolták ugyan, ám roppant koponyájának egyetlen bólintása kettétörte a szárnyék gerendadúcát, és az alázuhanó födém az őrökkel együtt maga alá temette őket.

Számosak a regék, még az a kevéske is, amit én ismerek; és ami idő halandó életemből még hátravan, az nem elegendő hozzá, hogy mind pergamenre rójam őket.

Néhány szó az udvari orkokról

Bármennyire is viszolygok a témától, értekezésem nem lenne teljes, ha nem térnék ki benne röviden az úgynevezett udvari orkokra. Ezek a szánalomra méltó korcsok törzsük-



től, nemzetségüktől elszakított páriák, akik szégyenükben az embernépek csahos kutyái lettek, s megvetésre méltóan majmolják az ő életmódjukat. Vérük meghígult, testük elsatnyult, őseiket elfeledték; ocsmány árulók, akiket egy igazi ork arra sem érdemesít, hogy bepiszkolja velük a kardja vasát.

Az udvari orkok szinte valamennyi észak-ynevi országban megtalálhatóak, lélekszámuk valószínűleg eléri, sőt meghaladja a valódi orkokét. Őseik vagy páriák voltak, akik az embernépek védőszárnyai alá menekültek, vagy fogságba ejtett vad orkok, akik gyáván eltűrték a rablét szégyenét. A legtöbben közülük Toronban élnek; ami társadalmi pozíciójukat illeti, köztes helyet foglalnak el a vérebek és a rabszolgák között. Nincs az az alantas sorú *obsor,* aki ne nézné le őket, és Shulur főutcáin gyakori látvány az udvari orkját pórázon sétáltató nemesúr. Háborúban mindig az ellenség elé vetett konc szerepe jut nekik, csapataik még a győztes ütközetekben is borzalmas veszteségeket szenvednek. Egyetlen orktörzs sem hajlandó velük vállvetve harcolni, még Toron legfanatikusabb hívei, a Csonttörők és a Bűvölők sem. Békeidőben olykor olcsó bérgyilkosnak használják őket egyes előkelők, de csak azok, akik annyira elszegényedtek, hogy nem tudják megfizetni a helybéli fejvadászklánokat. Nagyon sok udvari ork próbál bűnözésből megélni, ám ezeket is csak a legalja szervezetek fogadják be; a Kobrák például - az északi alvilág koronázatlan királyai - undorral utasítják el őket.

Valamivel jobb dolga van azoknak a társaiknak, akik a Szövetség államaiban élnek. A gazdag erv földbirtokosok körében az utóbbi évszázadokban afféle divattá vált az "orknemesítés"; nem is számít közöttük társasági embernek, aki nem tart a kastélyában ilyen testőrséget. Nézőpont kérdése, hogy minek tekintjük ezeket a nyomorultakat: udvari bolondnak, státusszimbólumnak vagy ölebnek. Egyébként még az a jobbik eset, ha a gazdájuk csak páváskodni akar velük - akadnak ugyanis olyan nemesurak, akik a fejükbe vették, hogy "embert faragnak" belőlük. Ezek az érzelgős filantrópok kitaníttatják az udvari orkjaikat mindenféle haszontalanságra, aztán úgymond "felszabadítják" őket. Az eredmény minden esetben egy bandára való lelkileg terhelt, testileg elkorcsosult, életképtelen torzszülött lesz.

Az udvari orkok elfajzása abban gyökerezik, hogy mindenáron megpróbálnak embernek látszani. Embermódra öltöznek, beszélnek, étkeznek, emberneveken hívatják magukat, emberi tudományokat tanulnak, az embernépek isteneit imádják. Mindez persze kárba veszett fáradság a részükről, hiszen legbenső lényegüket nem tudják megváltoztatni; akárhogy küszködnek, valahol mélyen mindig orkok maradnak. Továbbra is sújtja őket Orwella Átka, amelyet nem enyhíthetnek sem a pyarroni istenek, sem a toroni hekkák, csak a sámánok hagyománya és a héroszok emlékezete. Továbbra is kísértik álmaikat a falkaragadozói ösztönök, amit csak a törzs összetartó kötelékében élhetnének ki maradéktalanul; az ő harci- és vértestvériségeik ennek szánalmas utánzatai csupán. Továbbra is arcukon viselik a Farkasszellem vonásait, hiába borotválkoznak folyton és kenik magukat szaglásukat tompító szépítőszerekkel; nincs az az emberi lény, aki ösztönös irtózat nélkül tudna rájuk tekinteni, hiszen majomlelke mélyén ott fészkel az űzött vad rettegése a vadásztól.

Ha nem volnék az, aki, talán sajnálnám ezeket a nyomorultakat, akik hátat fordítottak a saját népüknek, és egy másik fajnál kerestek menedéket, amely soha nem fogja befogadni őket. Csakhogy én Grauk Uruwortha vagyok a Vérivók vezéri nemzetségéből, s a lelkem halhatatlanságáról mondtam le azért, hogy törzstársaim elismerjenek maguk közül valónak. És atyám, Kurash Nardhuur, akinek a koponyáját gyilkosai vérével itattam meg tizenöt nyárral ezelőtt egy lángfényes éjszakán, megtanított valami nagyon fontos dologra: a gyöngeségből fakadó árulás gyűlöletére.

Az orkok jövője Yneven

Közismert elmélet, hogy a fajoknak - akár csak az egyes egyéneknek - megvan a maguk életíve: megszületnek, kifejlődnek, fölvirágzanak, hanyatlásnak indulnak, majd kipusztulnak. A legvégső stádiumra nagyszerű példával szolgálnak az aquir népek, az utolsó előttire pedig az elfek, a maguk dekadens és önemésztő kultúrájával.

Az emberi nem megítélésem szerint most éli virágkorát, hiszen szerte Yneven meghatározó szerepet játszik; a Sheraltól délre és északra valamennyi jelentősebb állam és birodalom az ő vezetésük alatt áll, Krán nevezetes kivételével. Meghódították a csúcsot, ahonnan már minden út csak lefelé vezet; és nem hiszem, hogy sokat tévednék, ha azt állítom, hogy a hanyatlás első jelei már kezdenek megmutatkozni civilizációjukban. Az a szakadatlan belviszály például, amely az egymást követő Zászlóháborúkban nyilvánul meg a legékesebben, egy növényevő faj számára természetellenes állapot, előbb-utóbb széthulláshoz és felmorzsolódáshoz vezet. Hasonlóan egészségtelen az a fajta múltba fordulás, a régi dicsőségen való haszontalan merengés, ami kyr gyökerekből táplálkozik ugyan, ám Toron befolyása az embernépeket is megfertőzte vele. Hallgassunk meg csak egy hordószónokot valamelyik északi hercegségben; majd' szétdurran a beképzeltségtől, amikor az ervekre jellemző alkotókészségről és teremtő gondolatokról beszél. A valóságban viszont az ervek a haonwelli Kyel-templom és a Legendák Tornya óta - legalább másfélezer éve - nem építettek semmi maradandót; azokra az ötödkori romokra büszkék, ahová betelepedtek!

Egész Északon az ilanori az egyetlen embernép, amelyből nem veszett még ki minden tetterő; bizonyítja ezt híres államalapító vándorútjuk, no meg az a makacs nyakasság, amellyel őseik védőszellemeihez ragaszkodnak, a rájuk tukmált pyarroni pantheonnal szemben. A Délvidékről nem so-



kat tudok, de úgy hallottam, ott sem sokkal jobb a helyzet; a fennen dicsőített Shadon önmagát marcangolja, egysége ingatag lábakon áll, seregei a külső ellenség helyett szakadár szektákkal és eretnek igehirdetőkkel hadakoznak. Ó-Pyarron bukása és a dartonita egyházat kétfelé osztó szkizma szintén közismert események; ugyan mire következtethet az elfogulatlan szemlélő mindebből a zűrzavarból másra, mint az emberi nem rohamos hanyatlására?

Természetesen ez hosszú folyamat, nem egyik évszázadról a másikra megy végbe, ahogy az a múlt példáiból is kitűnik; elvégre az aquirok utolsó hírmondói mind a mai napig kapaszkodnak az életbe Kránban és Ediomadban, noha hajdanvolt civilizációjuk már rég az enyészet martaléka lett. Aligha hiszem azonban, hogy az embereknek - elsőként a világtörténelemben - lenne elég erejük visszaforgatni a sors kerekét; s ez esetben fölmerül a kérdést, hogy melyik faj válik majd uralkodóvá Yneven az elkövetkezendő korokban?

Nem az önhittség szól a számból, amikor erre az orkokat ítélem a legesélyesebbnek. Szívós és szapora nép vagyunk, ellenségeink évezredek óta hiába próbálnak kiirtani minket; legnagyobbjaink még gyűlölt teremtőnk akaratával is dacolnak, köpetükkel illetik a rettegett Kígyószívet. A fiatal fajok közé tartozunk, s az utóbbi századokban olyan hősök álltak törzseink élére - gondolok itt Ghord Ojorbathajra vagy Birak gal Gashadra -, akik ismételten bebizonyították, hogy tudunk és akarunk alkalmazkodni a külső körülmények megváltozásához. Itt az idő, hogy végre a saját kezünkbe vegyük a sorsunkat, elszakadjunk idegen zsarnokainktól és kizsákmányolóinktól, s őszintébb és igazabb világot csináljunk Ynevből: a szabad orkok világát!

Bizonyára akadnak egyesek, akik nem értenek maradéktalanul egyet fentebb kifejtett érveimmel, vagy helyenként eltérő elképzelést alakítottak ki a jövőről. Nekik csak azt mondhatom: kész vagyok vállalni mindent, amit leírtam, és ha vitatják igazamat, bármikor megverekszem érte, akár késsel, akár bárddal, akár buzogánnyal. Reag városában megtalálnak a denevérdíszes törzsbírói jelvény alatt; míg odaérnek, biztonságukat a Vérivók útipátense garantálja egész Gro-Ugonban.

ZÁRSZÓ

Valaha tollforgató voltam, az írott szó mestere, s nem is a legcsekélyebbek közül való. Azóta ugyan csatabárdra cseréltem a pennát, páncélvértre a papi csuhát; ám valaha volt tudományom nem hagyott cserben egészen, csaknem húsz esztendős szünet után a betűk s jelek ismét engedelmeskednek nekem. Azért vetettem irhabőrre ezt az értekezést, mert haragra gerjesztett mindaz a képtelen ostobaság, amit az emberállamok tudákos bölcsei választott népemről összehordanak; száradjon le a karjuk, essen ki a szemük, pondrók és dögevők lakmározzanak kihasított szívükből! Vállamat hatvannál is több tél súlya nyomja, s aligha időzöm már sokáig a Vérivók harcosai között, de azért szerencsésnek mondhatják magukat mindannyian, hogy nem kerültek a baltám pengéje elé. Írásomat egy fogoly révén juttatom el a kezükbe; azért ítélem alkalmasnak a feladatra, mert fiatal kora létére századévnyi keserűség gyülemlett föl a lelkében. Minden más rabszolgánk kapva kapott a lehetőségen, amikor felajánlottam nekik a szabadulást; ő csak vállat vont, mint akit egyáltalán nem érdekel, él-e, hal-e. Ezért küldtem vissza a többieket a bányákba, és ezért bíztam éppen őrá az írásomat; bizonyosra veszem, hogy előbb-utóbb célba ér vele.

Értekezésem további sorsáról nem táplálok csalfa ábrándokat; az embertudósok bizonyára eltemetik majd valami elfeledett irattár legmélyére, és gondoskodnak róla, hogy csak az általuk megrostált kevesek olvashassák el. Az igazság mindig fájdalmas dolog, különösen akkor, ha ellentmond bevett téveszméinknek. Nem fogom tehát átformálni soraimmal az emberpuhányok gondolatvilágát; de legalább holtom után is fájdalmat okozok azoknak, akik az ellenségeim.

Ennyi nekem elég.

Graul Uruwortha
a Vérivó Szellem Fia



Játéktechnikai megjegyzések

Időről időre előfordul, hogy Ynev valamely zugában egy ork a balszerencse vagy éppen a kíváncsiság ösztökélésére elhagyja a biztonságot nyújtó törzsközösséget, s egymaga kísérti meg a szerencséjét. Ha életben akar maradni, bizony kénytelen lesz megalkudni a Sorssal; bíznia kell benne, hogy a mindenünnen felé áradó gyűlölködés és megvetés ellenére is elboldogul majd. Az ork, ha nem is gyámoltalan, de bizonytalan egymagában, s ezért szükség esetén akár az elvei egy részét is feladja, csak hogy társakra leljen.

Kevés egyéb megoldás kínálkozik számára. Vagy elfogadtatja magát másokkal és bebizonyítja nekik, hogy méltó a belé helyezett bizalomra, vagy előbb-utóbb elsodorja az ellenséges világ. Ez remek kihívást jelenthet minden olyan szerepjátékos számára, aki rászánja magát, hogy ebből a gyakran félreismert, előítéletekkel sújtott fajból választ karaktert.

Talán említeni sem kell, mennyire fontos a megfelelően kidolgozott előtörténet, amely magyarázatot ad az Yneven kalandozó orkok motivációira, megvilágítja a múltukat és esetleg olyan szálakat is felfed, amelyek első pillantásra nem láthatóak.

A törzse szállásterületén kívül eső világban az orknak minden erejére és ravaszságára szüksége van, ha meg akarja élni a másnapot. Erős fizikuma és farkasokkal rokon szívóssága mellett más tulajdonságainak is nagy hasznát veheti ebben a nehéz feladatban.

Az orkok különleges képességei:

- rendelkeznek infralátással, amely vaksötétben is 50 lépés látótávolságot jelent.
- a föld alatt - barlangrendszerekben, kiépített pincékben és labirintusokban is 2 lépés eltéréssel meg tudják mondani, milyen mélységben járnak. Ugyabcsak tisztán érzik, hogy az út, amelyen haladnak, lejt vagy emelkedik, sőt jó közelítéssel megmondják a lejtés vagy emelkedés szögét is.
- szaglásuk igen kifinomult: nyolcszor jobb, mint az emberekė, így tájékozódni is kitűnően tudnak ez alapján.

Számokban kifejezve:

2 óránál frissebb nyomot 100% eséllyel képesek követni.
4 óránál régebbi nyomot 80% eséllyel követnek
8 óránál frissebb nyomot 50%-ban követnek
12 óránál frissebbet 35% eséllyel követnek
24 óránál nem régebbit 25% eséllyel követnek.

Egy napnál régebbi nyomokat 5%-ban követnek. A fenti esélyekre óránként kell dobni, s amennyiben a százaléknál kisebb a dobás eredménye, az ork képes követni a nyomot. Ha több, úgy elveszítette, de -10-es módosítóval újra próbálkozhat, egészen addig, míg meg nem leli a nyomot, vagy esélye nullára nem csökken.

Az orkok a következő kasztok közül választhatnak:

- Harcos
- Énekmondó (harcos alkaszt)
- Gladiátor (nagyon ritkán)
- Tolvaj
- Pap (csak spec. alkaszt: ork sámán)
- Boszorkánymester (csak spec. alkaszt: ork vajákos)

Az ork harcosok, gladiátorok és tolvajok az adott főkaszt meghatározta szabályok szerint vehetnek részt a játékban. Az énekmondók és a sámánok azonban több ponton eltérnek főkasztjuk másfajú tagjaitól, ezért velük külön foglalkozunk. A vajákosok sikeres beillesztéséhez ezenkívül tisztában kell lennünk a következő megkötésekkel:

Ezek az orkok valahol Abasziszban vagy Toron határvidékén ismerkedtek meg a boszorkánymesteri mágia alapfogásaival. Noha a fajtájukbéliekhez képest kivételes elmék - némelyikük még a pszi egyszerűbb fogásait is elsajátíthatja -, mégis csupán a boszorkánymesterek egyszerűbb mágiaformáinak végrehajtására képesek. A tapasztalati úton megtanulható varázslatokat több-kevesebb elsajátíthatják ugyan, de a bonyolultabb rituálék és igék meghaladják erejüket. A mágikus mérgek világában viszonylag otthonosan mozognak, s jó ismerői a természet e téren adta lehetőségeinek is. A pallérozott elme hiányát nyers erővel és brutalitással pótolják, s csak ritkán hatja meg őket bárki, akinél nagyobbat ütnek. Mana-pontjaik száma első szinten 6, s később minden szintlépéskor 3-mal növekszik. Amennyiben Tp-ból akarnak Mp-hoz jutni, minden egyes pontért 200 Tp-t kell áldozniuk. Harcértékeik ugyanakkor nem a varázsló, hanem a pap főkaszt vonatkozó tárgyú táblázatai alapján számítandók; nem ijednek meg a saját árnyékuktól, és sokkal gyakorlottabban forgatják a fegyvert, mint az emberlakta országok boszorkánymesterei.

Az ork kasztú karakterek képességei a kidobást követően, faji módosítóiknak megfelelően, a következőképpen módosulnak:

Erő +3
Állóképesség +3
Egészség +2
Intelligencia -3
Asztrál -4
Szépség -3



További megkötést jelent az ork fajúak számára, hogy semmilyen kombinációban nem választhatnak *Élet* jellemet.

Az orkok és a pszi

Az orkok szinte teljesen érzéktelenek a szellem tudományára. Az ork harcosok, gladiátorok, tolvajok és énekmondók közül csak az képezheti magát ezen a téren, akinek az Intelligenciája legalább 15, az Asztrálja legalább 14, az Akaratereje pedig legalább 12. (Ilyen magas értékekkel a teljes ork népességnek mintegy 0.015 %-a rendelkezik.) Ők elsajátíthatják a pyarroni módszer alapfokát, ennél többet azonban semmiképpen. Az ork sámánok és vajákosok szintén megtanulhatják a pyarroni metódus alapfokát, ha megfelelnek az általános követelményeknek (legalább 12-es Intelligencia, Asztrál és Akaraterő), tovább azonban ők sem fejlődhetnek. A pyarroni módszer mesterfokát kizárólag Oothr sámánjai sajátíthatják el. *Kasztjától függetlenül egyetlen ork karakter sem kapja meg automatikusan a pszi-tudományokat; szabad rendelkezésű Képzettség-pontjain kell megvásárolnia őket, a pyarroni alapfok 40 Kp-be, a mesterfok 100 Kp-be kerül.* Ynev eddigi történetében egyetlen olyan ork született, aki képes volt a pyarroni mesterfoknál magasabb szinten uralni az elme tudományát; a crantai módszert használta, ami leginkább a kyr metódussal rokonítható. Ez az ork a Falánk Ughjorbagan volt, aki ma a démoni síkok egyik uralkodó fejedelme.

Ork énekmondó

Az énekmondók kitüntetett szerepet játszanak az ork társadalomban: ők emlékeznek az ősökre, ők őrködnek a hagyományok fölött, ők a törzs múltjának letéteményesei. Mivel az orkok számára létkérdés a történelmi identitástudat megőrzése, írásbeliségük viszont nincsen, az énekmondók jelentősége felbecsülhetetlen. Akad közöttük, aki két-háromszázezer verssort is az emlékezetébe vésett, s szükség esetén fejből elő tud adni bármely régi legendát, ezredéves hősénekeket. Ezenkívül az énekmondók feladatai közé tartozik az is, hogy példát mutassanak hősiességből: nem véletlen, hogy közülük kerülnek ki az orkok legfélelmetesebb harcosai. Lelkesítő dalokkal az ajkukon gázolnak a kézitusa forgatagába, s az orkok vak elszántsággal követik őket, ijesztő őrjöngésbe lovallva magukat.

Mint a fentebbiekből látszik, az ork énekmondók egyáltalán nem hasonlítanak a bárdokra; lényegében véve ízig-vérig harcosok ők, akik ismerik a hang- és a dalmágia néhány hathatós fogását. A halált nem félik; a fájdalommal nem törődnek; mindig szemtől szembe küzdenek, sohasem folyamodnak aljas cselvetésekhez. Nyoma sincs bennük a költő-bárdok kifinomultságának; brutálisak és erőszakosak, harcban nem kérnek s nem adnak kegyelmet. Elvárják tőlük, hogy személyükben testesítsék meg az egész orkság ideáljait; s ők meg is felelnek ennek a várakozásnak, különben nem sokáig maradnának életben. Noha a megkötéseik számos helyzetben hátráltatják, a képzettségeinek köszönhetően az énekmondó mégis szinte minden területen kibontakoztathatja képességeit. A hagyományos bárdok afféle ezermesterek: mindenhez értenek egy kicsit, s a legszorultabb helyzetből is ki tudják menteni magukat valamiféle trükkel vagy cselfogással. Az ork énekmondóktól azonban mi sem áll távolabb, mint az ilyesfajta alakoskodás. A káprázat, a csábítás, az ábrándszövés nem az ő kenyerük; képzettségeik sem ezeket a célokat szolgálják.

Az énekmondó elsődleges képzettségei első szinten:

3 Fegyverhasználat	3.fok
2 Nyelvtudás	(3,3)
Legendaismeret	3.fok*
Történelemismeret	3.fok*
Törzsi etikett	3.fok
Éneklés (férfiaknál)/ Zenélés (nőknél)	3.fok
Ökölharc	2.fok

Max. elsődleges képzettség	15
Max. képzettség	30
Kp alap	6
Kp/szint	7
Tp/Kp	15

*Csak ork legenda vagy történelem

Ork énekmondó, karakteralkotás:

Erő	k10+8+kf	KÉ alap	9
Állóképesség	k10+8+kf	TÉ alap	20
Gyorsaság	3k6(x2)	VÉ alap	75
Ügyesség	2k6+6	CÉ alap	0
Egészség	2k6+6	HM/szint	10(4,2)
Szépség	3k6	Kp alap	6
Intelligencia	6+12	Kp/szint	7
Akaraterő	3k6(x2)	Ép alap	6
Asztrál	2k6+6	Fp alap	7
Érzékelés	k6+12	Fp/szint	k6+4

Ork énekmondó, Tapasztalati pont átváltás:

Kp/Tp	15
HM/Tp	20
Mp/Tp	200
Ψp/Tp	-

Az énekmondók különleges képességei

Az énekmondókat - bár, mint fentebb említettük, alattomos trükköket sohasem használnak a küzdelemben - egyedülállóan veszedelmes harcossá teszi az orkok körében szokatlanul magas intelligenciájuk. Ennek köszönhetik azt is, hogy - noha igen korlátozott mértékben - értenek a klasszikus bárdmágia forgatásához. Az énekmondók minden szinten annyi Mp-t kapnak, amennyi az Intelligenciájuk 10 fölötti része (azaz 1-5 pontot). Manájukat - a bárdokkal ellentétben - ők nem a csillagok összhangzatából merítik. Ha föl akarják frissíteni varázserejüket, Éjközép idején elő kell adniuk szent dobjaikon az Ősök Dalát. Ez a dal kívülálló fül számára leginkább egyfajta panaszos, elnyújtott farkasüvöltésre emlékeztet. A hangszeres kíséretet az énekmondó szent dobjai szolgáltatják; ezeket a dobokat vérrel kevert agyagból égetik, s mindegyiket más-más értelmes lény bőrével vonják be. Gro-Ugonban vérfagyasztó élmény Éjközép perceiben a szabad ég alatt tartózkodni; ork énekmondók százainak a vonítása szárnyal kísértetiesen a vaksötét égbolt felé, kárhozott lelkek siráma gyanánt. Civilizált vidékeken az énekmondóknak általában nehézségeket okoz ennek a szertartásnak az elvégzése, mivel óhatatlanul magukra terelik vele a figyelmet.

Az ork énekmondók varázstudománya erősen behatárolt. A bárdmágiának egy-két elemét ismerik csupán, főleg azokat, melyeknek segítségével közvetlenül kárt lehet tenni más élőlényekben. Mindazonáltal van néhány egyedi varázslatuk, amiket rajtuk kívül senki más nem ismer; megtanulásukkal az embernépeknek több bárdja is megpróbálkozott már, ám valamennyien beleőrültek.

Ha az énekmondó a megszerzett tapasztalati pontjait akarja mana-pontokká alakítani, akkor egy Mp-ért 200 Tp-t kell áldoznia.

Az énekmondó fegyvertára

Az ork énekmondók - a hagyományos bárdoktól eltérően - nincsenek korlátozva fegyverzet és vértezet tekintetében. E szabály alól egyetlen kivétel van: lőfegyvert (parittya, dárda, íj) sohasem használnak, legfeljebb lándzsájukat vagy baltájukat vágják az ellenfélhez. Kimondottan kedvelik viszont a nehézvértezetet és a minél súlyosabb, ijesztőbb kézifegyvereket, mint amilyen a lángolt pallos vagy a kétfejű csatabárd. Bármilyen furcsának tűnik is első hallásra, voltaképpen az énekmondók az orkok lovagi kasztja.

Harcérték

Az ork törzsekben mindenki elsősorban harcos; e szabály alól nem kivételek az énekmondók sem. Harcértékeik - melyek a harcos kasztba tartozó orkokéval vetekednek - elsősorban ezt a tényt tükrözik. KÉ alapjuk 9, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75; ezen kívül minden szintlépéskor kapnak 10 Harcérték módosítót, amelyből 4-et a TÉ-jük, míg 2-t a VÉ-jük fejlesztésére kötelesek fordítani. A fennmaradó módosítókkal szabadon rendelkeznek. Ahhoz, hogy valamelyik harcértéküket eggyel megnövelhessék, 20 Tp-t kell áldozniuk.

Életerő és Fájdalomtűrés

Az énekmondók szívós és konok fajhoz tartoznak, eső vagy szél számukra egyre megy, a fájdalmat - büszkeségből - fel sem veszik. Ezt tükrözik az alábbi értékek is. Ép alapjuk 6 (ehhez hozzáadhatják Egészségük 10 feletti részét), Fp alapjuk pedig 7 (amihez hozzáadhatják Akaraterejük és Állóképességük 10 feletti hányadát). Minden további szinten (az elsőn is) k6+4 Fp-t kapnak.

Az énekmondók választható elsődleges képzettségeinek listája:

3 Fegyverhasználat	2 nyelvtudás
Legendaismeret*	Történelemismeret*
Törzsi etikett	Éneklés (férfiaknál)
Zenélés (nőknél)	Helyismeret
Mászás	Esés
Ugrás	Futás
Ökölharc	Birkózás
Harci láz	Vallásismeret**
Nehézvért -viselet	Fegyverismeret
Kínokozás	Pusztítás
Erdőjárás	Vadászat/halászat

*Csak ork legenda vagy történelem
**Csak ork hitvilág

Az énekmondók tiltott képzettségeinek listája:

Ősi nyelv ismerete	Alkímia
Élettan	Mágiahasználat
Rúnamágia	Drágakőmágia
Hajózás	Mechanika
Hamisítás	Szexuális kultúra

Az ork énekmondók a törpék harcosaival megegyező módon lépnek szintet.



Ork sámán

A sámánok az orkok világának papjai, még akkor is, ha e megállapítás hallatán mindkét tábor élénk tiltakozásba kezdene. Ők tartják a kapcsolatot a törzsek és az általuk istenként imádott héroszok között, akikkel nem csupán a hit, hanem a vér misztikus köteléke is egybefűzi őket. Valamennyien egyenesági leszármazottai az általuk tisztelt hősnek. Ez lehet a magyarázata annak, hogy hatalommal bírnak a szakrális mágia bizonyos formái felett, s ehhez halhatatlanná magasztosult őseiktől nyerik az erőt.

A közösségben betöltött szerepüket jórészt az határozza meg, hogy milyen feltételekkel, milyen célra kapják hatalmukat. Tevékenységük kiterjed az orkok életének legfontosabb területeire, ami alatt nemcsak a különféle szertartások és rítusok elvégzése értendő; jelen vannak minden olyan eseménynél, amely kihatással lehet a törzs életére, s ezen keresztül hérosz-ősükre. Mindannyian harciasak és büszkék, gyakran el is vakítja őket rendkívüli fontosságuk tudata. Szavuknak döntő súlya, cselekedeteiknek példamutató ereje van. Nem csekély szerepet játszanak abban, hogy népük nem roggyan össze lelkük halandóságának nyomasztó terhe alatt - bár az elsődleges érdem természetesen ősatyáiké, akik foggal-körömmel verekedték ki maguknak az örökké tartó életet.

Az ork sámán elsődleges képzettségei első szinten:

2 Fegyverhasználat	2.fok
Vallásismeret (Csak ork hitvilág)	3.fok
Méregkeverés/semlegesítés	2.fok
Helyismeret	3.fok
Herbalizmus	3.fok
Ökölharc	3.fok

Max. elsődleges képzettség	12
Max. képzettség	25
Kp alap	6
Kp/szint	7
Tp/Kp	12

Ork sámán, karakteralkotás:

Erő	2k6+6	KÉ alap	6
Állóképesség	k10+8+kf	TÉ alap	18
Gyorsaság	3k6	VÉ alap	70
Ügyesség	3k6(2x)	CÉ alap	0
Egészség	k10+8	HM/szint	9(3,2)
Szépség	3k6	Kp alap	6
Intelligencia	2k6+6	Kp/szint	7
Akaraterő	k6+12+kf	Ép alap	6
Asztrál	k10+10	Fp alap	6
Érzékelés	k6+12	Fp/szint	k6+2

Ork sámán, Tapasztalati pont átváltás

Kp/Tp	12
HM/Tp	28
Mp/Tp	150
Ψp/Tp	150

Az ork sámánok különleges képességei

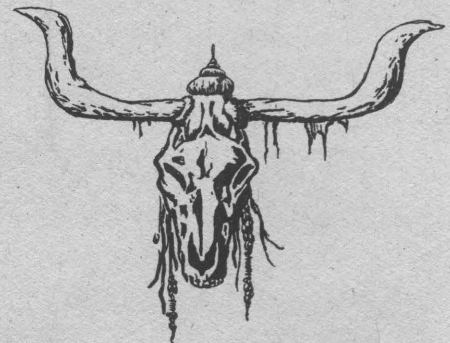
Az orkok sámánainak legfontosabb különleges képessége a mágia használata. Kizárólag nevében hasonlít a nomádok sámánmágiájára, sem külsőségeiben, sem hatásaiban nem rokona annak.

Sokkal inkább rokon a papi mágiával, noha annak jónéhány elemét nélkülözi. Használóinak nincs szükségük szent szimbólumra, hatalmukat leszármazásuk jogán kapják istenekként imádott héroszaiktól; bizonyos értelemben az ereikben lüktető vér a szent jelképük. Mágiájukat nem osztják fel Arkánumok vagy Rituálék szerint, de két nagy csoportot különböztetnek meg keretein belül. Az egyikbe olyan mágiaformák tartoznak, amelyeket az elfszabásúak Halál szférát ismerő papjai is alkalmaznak, míg a másikban a csak általuk ismert és használt, egyedi, gyakran félisteneik befolyásolta varázslatok kaptak helyet.

Az ork sámánok Mana-pont alapja 7, és ehhez jön szintenként újabb k6(2x). A dobást egyszer megismételheti a játékos, és csak a jobbik eredmény számít. Amennyiben Tapasztalati pontokat áldoz az Mp-ért cserébe, akkor 150-et kell fizetnie egy Mana-pontért.

Az ork sámánok fegyvertára

Az ork sámánok csakúgy, mint fajtársaik, nem igazán örülnek neki, ha előírják nekik, hogy milyen fegyvert forgassanak a csatamezőkön. Szívükhöz legközelebb a szúró- és zúzófegyverek állnak, s ha az alkalom úgy hozza, mindent félrelöknek, ami akadályozza őket a harcban, legyen az akár pajzs, akár vért.



Harcérték

Noha a harcértékei a varázshasználó kasztokéval összevetve közepesek, a sámán fajtájának minden heve és lendülete bőven ellensúlyozza hiányosságait. KÉ alapja 6, TÉ alapja 18, VÉ alapja 70, CÉ alapja pedig 0. Minden szintlépéskor 9 Harcérték módosítót kapnak, amelyből 3-at TÉ-jük, 2-őt VÉ-jük erősítésére kötelesek felhasználni. A fennmaradó módosítókkal szabadon rendelkeznek. Ahhoz, hogy valamelyik Harcértéküket eggyel megnövelhessék, 35 Tp-t kell áldozzanak.

Életerő és Fájdalomtűrés

Talán éppen a sámánok cseppet sem kímélő életmódja teszi, hogy bármennyire is ellenálló a faj, sámánjai nem emelkednek életerejük tekintetében vitathatatlanul más mágiahasználók fölé. Ép alapjuk 6 (amihez hozzájárul Egészségük 10 feletti része is), Fp alapjuk szintén 6 (ehhez akaraterejük és Állóképességük 10 feletti hányadát írhatják hozzá). Ezekhez az értékekhez járul még szintenként (már az elsőn is) k6+2 Fp.

Az ork sámánok választható elsődleges képzettségeinek listája:

2 Fegyverhasználat	Vallásismeret*
Legendaismeret**	Pszi
Emberismeret	Méregkeverés/semlegesítés
Időjóslás	Herbalizmus
Ökölharc	Kínzás
Történelemismeret**	Éneklés/zene
Birkózás	Törzsi etikett
Fegyverismeret	Helyismeret

*Csak ork hitvilág
**Csak ork legendák vagy történelem

Az ork sámánok tiltott képzettségeinek listája:

Pajzshasználat	Lefegyverzés
Térképészet	Rúnamágia
Drágakőmágia	Mágiahasználat
Szexuális kultúra	Hajózás
Lovas íjászat	Célzás
Ikerharc	Mechanika
Mértan	

Az ork sámánok a törpék papjaival megegyező módon lépnek szintet.

Új képzettség

TÖRZSI ETIKETT

A törzsi etikett ismerői tisztában vannak az ork törzsek közötti különbségekkel, a jellegzetes nemzetségi tagolódással, az egyes törzsekben dívó egyedi szokásokkal.

1. A karakter fel tudja sorolni a főbb északi törzseket, és ismeri a szent állatukat. Birak gal Gashad nevét legalábbis hallotta valahol.

2. Ugyanaz, mint fent, de a karakter ismeretei kiterjednek a rejtőzködő vagy kihalófélben lévő törzsekre (Hűségesek, Elveszettek, Hallgatagok) is. Ezenkívül nagyjából sejti, hogy kicsoda Hram, Tha'ushur és a Nagy Vordak.

3. A karakter tudja, hogy melyik törzsben hány és milyen nemzetség található, név szerint ismeri a fontosabb vezető személyiségeket, és azzal is tisztában van, hogy melyik törzs sámánjai melyik ork félistent imádják. Elég jól eltájékozódik a helyi szokások között.

4. A karakter részletekbe menően ismeri az egyes törzsek egyedi szokásait és titkait; tud például a *Hramgaug*okról és Oothr isten lélekváltásairól. A legtöbb fontosabb vezért, sámánt, törzsbírót és énekmondót személyesen ismeri.

5. A karakter *mindent* tud az ork törzsekről, beleértve a hétpecsétes titkokat is: ismeri a *graer dwaghul*ok rejtekhelyét, Tha'ushur sírboltját, a Holdimádók összes mérgét stb. (Ez a karakter vagy köztiszteletben álló ork bölcs, vagy szerencsétlen sorsüldözött, akire Ynev összes orkja bosszút lihegve vadászik.)

MEGJEGYZÉS: Viszonyítás végett: az orkokról szóló fejezetet író Grauk Uruwortha (alias Radrig en Naith) tájékozottsági foka ezen a skálán a 4-es pontnak felel meg.

Az orkok mágiája

Míg a vajákosok által elsajátítható mágiaformák nem különböznek lényegesen attól, amit mások is megtanulhatnak Abasziszban vagy Toronban, addig mind az énekmondók, mind az ork sámánok által alkalmazott mana-formáló módszerek számos olyan elemet tartalmaznak, amely megkülönbözteti őket a hasonló alapokon nyugvó rendszerektől.

Énekmondó mágia

Az énekmondók számos olyan dalt ismernek, amelyek hangzásukban ugyan nem, ám hatásaikban megfelelnek az elfszabású bárdok egynémely varázslatának. Nem foglalkoznak olyan szépelgő dalokkal, melyek hatására ellenfele-



ik legfeljebb csendben elszunnyadnak vagy elbambulnak. Ezeket haszontalanságnak tartják és nem is igen foglalkoznak vele.

Ha egy énekmondó dalba kezd, annak mindig megvan az oka. Dalaik csak élőlényekre hatnak, s csupán az kerül a bűvkörükbe, aki hallja azokat. A hatótávolságon belül pedig az énekmondó határozza meg, kire legyen hatással a dallam. A varázslatok megidézéséhez szükséges idő sokszor megegyezik a Időtartammal - ennek oka, hogy a mágia csak addig hat, míg az énekmondó dalol. Előfordulhat az is, hogy énekének hatása továbbra is fennmarad, ilyen esetben áldozatonként változik, hogy mennyi idő szükséges a dal emlékének elűzéséhez.

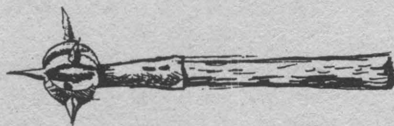
Még a mágiát hosszú ideje tanulmányozók is értetlenül állnak az énekmondók egyes dalainak hatékonysága előtt. Kevesebb energiát falnak a manahálóból, s gyakorta mégis erőteljesebb hatást sikerül elérniük. Talán a mágia közvetítőjének, a hangnak lehet ebben szerepe. Azt pedig senki sem tagadhatja, hogy a farkas-szellem gyermekeit érces torokkal áldotta meg a természet.

HANGMÁGIA

Bénítás dala

Típus: Mentális
Mana-pont: 5/célpont
Erősség: 7
Varázslás ideje: 2+k6 kör
Időtartam: k6 kör
Hatótáv: 10 lépésnyi sugarú kör
Mágiaellenállás: Mentális

Az énekmondó dalának hatására minden 10 méteres körzetben tartózkodó lény gondolatainak középpontjába a mágikus zene kerül, s ettől teljesen mozdulatlanná válnak. Ehhez a dalt legalább két körig kell hallaniuk, s utána Mágiaellenállást dobniuk - sikertelenség esetén 1k6 körig csak az énekmondó zenéjére figyelnek, s érzéketlenek lesznek minden más jelenség, benyomás iránt. Az így elbájolt áldozatok csak a mágia megszűntével nyerik vissza uralmukat gondolataik felett, vagy abban az esetben, ha egy körben több mint 15 Sp-t sebeznek rajtuk. A dal erősítése 1 E-nként 3 Mana-pontot igényel.



Félelem dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 4/lény
Erősség: 6
Varázslás ideje: 5 perc/Szint
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: 10 lépésnyi sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

A dal félelmet ébreszt az énekmondó ellenségeinek szívében. Szövetségeseire a varázslat nem hat, így ők a dal alatt is az énekmondó közelében maradhatnak. Az ellenfelek, akik hallják a dalt, Mágiaellenállás dobásra jogosultak, és ha elvétik, azonnal menekülni kezdenek az ének forrásától. A varázslat addig tart, míg az énekmondó dalol, erősíteni pedig 3 E-nként 1 Mana-pontért lehet.

Kínok dala

Típus: Mentális
Mana-pont: 7/kör
Erősség: 12
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: hallótávolság
Mágiaellenállás: Mentális

Az énekmondó ezen varázslattal fájdalmat okozhat mindazoknak, akik a dalt hallják. A fájdalom borzalmas, hasogató fejfájásként jelentkezik, majd kínhullámként seper végig az egész testen. A célpont Mágiaellenállásra jogosult a varázslat ellen. Amennyiben az ME dobás sikertelen, az áldozat 1k6 Sp-t veszít körönként. A dal annyi ideig tartható fenn, míg az énekmondó kívánja, s Mana-pontjai ezt lehetővé teszik. A hatósugár mindig a hallótávolsággal egyezik meg.

FIGYELEM! A dalt énekelni, nem bömbölni kell, így a hatósugár - efféle módon - nem növelhető.

Halál dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 25/lény
Erősség: 20
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: 10 lépésnyi sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

A Halál dala valóban pusztulást hozhat minden lényre, aki hallja. Ha a Mágiaellenállás sikertelen, az áldozat Aszt-



ráltestét megsemmisítő csapás éri, s a lélek szétszakadásának sokkja halált okoz. A célpontnak az énekmondó 10 méteres körzetében kell tartózkodnia, s hallania is kell a dalt. A varázslat 1 E-nként 4 Mana-pont befektetésével erősíthető.

Bátorság dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 4
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Az énekmondó ezzel a varázslattal társainak harci kedvét növelheti. A varázslat 10 méteres körzetben hatásos, s minden vele szövetséges lényre hat. Minden olyan lény KÉ-je 5-tel, TÉ-je 15-tel nő, aki a varázslás pillanatában a dalt hallotta, és a Hatótávon belül tartózkodott. A varázslat másik alkalmazási módja esetén a Hatótáv 100 lépésnyi sugarú kör, melynek területén a dal szinte végigsöpör. Ez a bárddal szövetséges harcosoknak csak a harci kedvét, lelkesedését növeli, s Bátorságukhoz (NJK karakterek esetében) 3-at ad. Az orkok többek között ezt a varázslatot is hatékonyabban alkalmazzák, mint egyes elfszabású fajok bárdjai. A különbség nem csak a mana-pont igény miatt hatalmas. Sok minden egész egyszerűen a hangerőben rejlik. Ugyan ez a varázslat a Távolság dalával kombinálva különösen ütőképessé válhat.

Őrjöngés dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 10
Erősség: 8
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Az ork énekmondó társai harci kedvét jobban megnöveli mint a bátorság dala nevű varázslattal. A varázslat 15 méteres körzetben fejti ki hatását minden az énekmondóval szövetséges lényre. Minden olyan lény KÉ-je 10-zel, TÉ-je 20-al nő, aki a varázslat pillanatában a dalt hallotta, és a hatótávon belül tartózkodott. A varázslat másik alkalmazási módja esetén a hatótáv 100 méteres sugarú kör. Ez esetben az énekmondóval szövetséges harcosoknak csak a harci kedvét, lelkesedését növeli, s bátorságukhoz (NJK karakterek esetében) 4-et ad. Ideális varázslat csaták során.

Tombolás dala

Típus: Asztrális
Mana-pont: 18
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Megegyezik az Őrjöngés dala nevezetű varázslattal, azzal a különbséggel, hogy a szövetséges lények 20 méteres körzetben KÉ-re +15-öt míg TÉ-re +25-öt kapnak. Lényeges eltérés még a másik két varázslathoz képest, hogy a tomboló énekmondó félelmetes hatással van az ellenséges lényekre. Ez a következőképpen fest. Minden ellenséges lény KÉ-je 5-el TÉ-je és VÉ-je 10-zel csökken. Ez ellen Asztrális mágiaellenállást lehet dobni. A varázslat erőssége alapban 10-es, de az énekmondó minden szintje után még 2-vel nő. A varázslat másik alkalmazása esetén a szövetséges harcosok (NJK-k) bátorsága 6-al nő, míg az ellenfélé 2-vel csökken.

Munkadal

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 4
Erősség: 5
Varázslás ideje: lásd a leírásban
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Ennek a varázslatnak a segítségével az énekmondó képes egy általa kiválasztott fegyver minőségét jelentősen befolyásolni. Az énekmondó felkeresi a kovácsot megbeszélik milyen fegyverről lesz szó, majd az elkészítési idő alatt (Lándzsánál kb. 1-2 nap, baltánál 4-5 nap, kardnál 8-12 nap, kétkezes bárdnál pallosnál 15-20 nap) minden nap legalább 5-6 órát folyamatosan a műhelyben kell töltenie aktív énekléssel. A befektetett Mp-kat minden nap meg kell újítania, ha bármelyik nap megszakítaná az éneklést a fegyver elveszíti az eddig felhalmozott energiáit és az egész ceremóniát elölről kell kezdeni egy másik fegyverrel. Természetesen egy fegyverre egyszerre csak egy munkadal hat, hiszen két vagy több énekmondó dala nem, hogy erősítené hanem zavarná egymást. Amikor a fegyver elkészül, a befektetett mágikus energiák hatására feltöltődik és ahány Mp-ba került az elkészült fegyver, annyi hétig tart a mágia. Amikor a varázslat hatóideje lejár, a fegyver örökre elveszíti minden tulajdonságát. Az így készült fegyver a következő harcértékekkel bír: TÉ +1, VÉ +1, KÉ +1, sebzés +0.

Munkadal 2

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 8
Erősség: 5
Varázslás ideje: lásd a leírásban
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Mindenben megegyezik az előbbi varázslattal, kivéve a fegyver harcértékeit. TÉ +2, VÉ +2, KÉ +2, sebzés +0.

Munkadal 3

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 16
Erősség: 5
Varázslás ideje: lásd a leírásan
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Mindenben megegyezik az előbbi varázslattal, kivéve a fegyver harcértékeit. TÉ +3, VÉ +3, KÉ +3, sebzés +0. Ezek a fegyverek már képessek megsebezni a csak mágikus fegyverrel sebezhető (pl. légies) ellenfeleket is.

Munkadal 4

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 32
Erősség: 5
Varázslás ideje: lásd a leírásban
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Mindenben megegyezik a munkadal 3. nevezetű varázslattal, kivéve a fegyver harcértékeit. TÉ +4, VÉ +4, KÉ +4, sebzés +1.

Megkötés dala

Típus: Hangmágia
Mana-pont: lásd a leírásban
Erősség: 5
Varázslás ideje: lásd a leírásban
Időtartam: a dal hossza
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Ezzel a dallal elérhető, hogy bármelyik munkadallal készült fegyver az idők végezetéig megtartsa mágikus képességeit. Amikor a fegyver az elkészítés utolsó napjához ér akkor az énekmondó (csak az lehet aki eddig is énekelt) az eddig felhasznált munkadal Mp-t igényét megduplázva megköti a mágiát a fegyveren.

Távolság dala

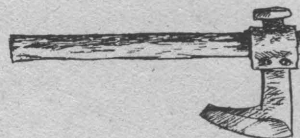
Típus: Hangmágia
Mana-pont: 10/szorzó
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: lásd a leírásban
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat bármely daltípusú varázslattal együtt használható. A Dalmágia hangerejét többszörösére növeli, így a hatósugár is nő. A hatósugár 2, 3, 4-szeresére növehető, méghozzá a kétszeres növelés 8, a háromszoros 16, a négyszeres 24 Mana-pontért, stb. A varázslat hatóideje megegyezik a "hangosított" dal időtartamával.

Hangorkán

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 22
Erősség: 4
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 1 szegmens
Hatótáv: 12 lépésnyi sugarú kör
Mágiaellenállás: Állóképességpróba

Az énekmondó ezzel a varázslattal hatalmas erejű hangot hoz létre. Ez orkánként söpör végig a környéken, s minden bizonnyal még kilométerekkel távolabb is hallható. A varázslat ellen minden hallószervvel rendelkező lénynek Akaraterőpróbát kell dobnia. Ha ez sikertelen, 2k6 Sp-t veszítenek, s örökre megsüketülnek. A sikeresen ellenállók csak 1k6 Sp-t veszítenek, s mindössze 1k10 percre válik hallásuk használhatatlanná. A 12-nél kevesebb maximális Fp-jű lények, ha talpon maradtak egyáltalán, menekülni kezdenek a borzalmas hang forrása elől, s 5 körig legjobb tudásuk szerint távolodnak a bárdtól. A varázslat hatóköre 12 lépés, minden azon belül tartózkodó lényre hat - kivéve természetesen a bárdot.



Hangcsapás

Típus: Hangmágia
Mana-pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 szegmens
Hatótáv: 50 lépés
Mágiaellenállás: -

A varázslattal az énekmondó szörnyű, metsző hangot hallat, mely bántja a közelében tartózkodók fülét, s több száz lépésre is elhallatszik. A hangforrás szomszédságában minden nem mágikus üvegtárgy és tükör szilánkokra törik. A varázslat 50 méteres körön belül bármilyen távolságban megidézhető; az üvegtörés hatósugara 10 lépés+1/2 lépés Szintenként. A hang egy szegmensen keresztül hallható.

FÉNYMÁGIA

Kivételes intelligenciájuk lehetővé teszi, hogy az énekmondók a hangokon kívül a fényre is rákényszerítsék akaratukat. Ritkábban fordulnak a mana irányításának efféle módozataihoz, s korántsem ismerik annyi formáját, mint az elfszabásúak bárdjait.

Vakság okozás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 8
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 10 lépés
Mágiaellenállás: -

A mágia rendkívül erős, nincs ellene ME. Lényege, hogy az áldozat szeme előtt egy hajszálnyival minden fényt kiolt - akár egy hártyavékony sötétségvarázs. Az áldozat csak a varázslat hatóidejének lejártával lesz képes újra látni. A Időtartam 5 kör, de 3 Mana-pontért ez további 5 körrel növelhető.

Ködalak

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására az énekmondó körvonalai elmosódnak, ez jelentősen megzavarja ellenfeleit. Minden ellene irányzott támadás, ha azt kézi fegyverrel hajtják végre, 15-tel, ha dobó- vagy lőfegyverrel, 30-cal csökken. A varázslat hatóideje 3 kör szintenként, s a bárd csak önnön magára alkalmazhatja.

Félelmetes fegyver

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 8 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Az énekmondó egyik zavarbaejtő illúziója. Ha kardot ránt, s ráolvassa ezt a varázslatot, a fény a kedve szerint táncol a pengén. A fegyver kéken dereng, avagy lángok övezik, netán ragyogón fénylik. A sebzésre ez a fény nincs hatással, de az ellenfél harci kedvére annál inkább - igaz, csak akkor, ha még ismeretlen számára ez az illúzió. Amennyiben így van, s nem dobja meg Intelligenciapróbáját, bizonytalanul harcol majd tovább, TÉ-je és VÉ-je 5-tel csökken. A varázslat 8 körig tart, azután eloszlik. Ha a lény tudvalevőleg retteg a kiválasztott anyagtól, (pl. állatok a tűztől) a módosítók a következők szerint változnak: TÉ: -15 VÉ: -5.

Alakváltás

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 15
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 2 perc/szint
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: lásd a leírásban

Az énekmondó megváltoztathatja külsejét, de ez is csak látvány illúzió lesz. A formának nem kell emberinek lennie, a nem, a testmagasság, a súly is szabadon változhat. Ha az énekmondó konkrét személy vonásait kívánja felvenni, erre is nyílik lehetősége, de ez nem 15, hanem 30 Mana-pontot igénylő művelet. A személy illúzióját az eredeti alakot ismerők 10%-ban ismerhetik fel, s mindegyikük külön dobást dobhat az illúzió felfedezésére. A hang is a saját hangja lesz, így ennek használata, ha a varázslatot más módszerekkel nem támogatják meg, mindenképpen felfedi az illúziót. Fontos, hogy az illúzió követhesse az énekmondó mozgását, így hihető maradjon. Ezért a felvett alaknak egyetlen fejjel és legfeljebb négy végtaggal kell rendelkeznie. Az illú-

zióra így nem kell folyamatosan koncentrálnia, hiszen a kép saját mozgásmintát követhet. Amennyiban a felvett lény alakja a fent leírtaknak nem felel meg, az illúzió könnyen felfedezhető. Az énekmondó a lény semmiféle tulajdonságát nem kapja meg, az átváltozás csak fényjáték lesz, semmi egyéb. Az illúzió annál hihetőbb, minél közelebb áll az utánzott lény az emberhez, s minél többször vette fel az adott alakot az énekmondó a korábbiakban - hiszen utánoznia kell a lény jellegzetes mozgásformáit. (Kutya esetében például négykézlábra kell ereszkednie, stb.) Az első alkalommal felvett nem-humanoid alak felfedezésének esélye 45%, ha a bárd mozog, 25%, ha mozdulatlan marad. A felfedezés esélye minden alkalommal 4%-kal csökken, míg el nem éri az 5%-ot, ami minden nem-humanoid alak illúziójának minimális felfedezési esélye. Minden megfigyelő külön dobásra jogosult a felfedezésre. A varázslat hatóideje 8 kör szintenként.

Fénysugár

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 9
Erősség: 3
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

Az énekmondó ezzel a varázslattal hosszú fénycsóvát teremthet, melynek erőssége a Quiron-tenger híres világítótornyaival is felveheti a versenyt. A fény forrása a bárd bal tenyere, innen a fény tölcsér alakban szóródik. A sugár hossza 50 lépés, de a fényforrás, tiszta időben, még több mérföldről is látható.

Fókuszált fény

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 15
Erősség: 3
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: kör/3 szint
Hatótáv: 6 lépés
Mágiaellenállás: -

Azon kevés varázslatok egyike, mellyel az énekmondó közvetlen módon sebezheti meg ellenfelét. A környezet fényének energiáját a varázslat egyetlen pontba gyűjti össze, s ezzel gyilkos forróságot teremt. A fény minden gyúlékony anyagot lángra lobbant, amit ér. Élőlényeken 3k6 Sp-t sebez körönként. Segítségével a nem mágikus fémek is átvághatóak, egy kör alatt 1mm*1/2m*1mm fém párologtatható el.

A varázslat három szintenként egy körig tart, s a fénypont helyét az énekmondó irányíthatja.

Élő történelem

Típus: Fénymágia
Mana-pont: 21
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: 15 lépésnyi sugarú kör
Mágiaellenállás: -

Az énekmondó ezen varázslata során egy tárgy, hely, épület története pereg le néma képekben. A képet nem csak az énekmondó, de minden szemlélő láthatja. A képsorokban a tárgy szerepel középpontként. A varázslat egy alkalommal legfeljebb három különböző időpontról idézhet emlékeket, ezeket az énekmondónak kell kiválasztania, dátum alapján. Egyetlen esemény sem lehet egy évnél hosszabb. Az illúzió hang nélkül pereg, s az események felgyorsítva, vázlatosan követik egymást.

EGYÉB ÉNEKMONDÓ MÁGIA

Tanulás

Típus: Mentális
Mana-pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: lásd a leírásban
Időtartam: végleges
Hatótáv: 10 lépés
Mágiaellenállás: -

Az énekmondó ezzel a varázslattal bármilyen verset vagy dalt, melyet hall, első alkalommal megtanulhat. Így nem kell több órán át gyakorolnia, akár azonnal előadhatja. A varázslatot a dal hallgatása közben kell megidézni, s az időtartam a próza, vers vagy dal előadásának idejével egyezik meg.



Ork sámánok mágiája

HALÁL SZFÉRÁJÚ VARÁZSLATOK

Időtlen álom

Szféra: Halál
Mana-pont: 38
Erősség: 12
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: Speciális
Mágiaellenállás: Mentál

A mágia áldozata mozdulatlanságba dermed, amiből természetes úton csak a varázslat időtartamának lejártakor riad. E különös tetszhalál megtorpantja az életfolyamatokat, és szinte teljesen megállítja az öregedést: minden tíz Időtlen álomban töltött év alatt csak egy hónapot vénül. A sámánnak meg kell érintenie áldozatát a varázslat végrehajtásához, s amennyiben az ellenkezik, úgy a mágiaalkalmazónak sikeres Támadó Dobást kell tennie. Ezután a mágia alanya az alábbi táblázat szerinti, véletlenszerű időtartamra Időtlen álomba merül.

Káoszkard

Szféra: Halál
Mana-pont: 14
Erősség: 10
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: Érintés
Időtartam: 1 kör/szint
Mágiaellenállás: Mentál

A papi mágia egyik legkülönösebb darabja. A varázslat létrehozása után a sámán vagy az általa megérintett személy kezében egy hosszúkard anyagiasul. A Káoszkard TÉ-je 25, VÉ-je nincs, KÉ-je 25, Sebzése K10+2. Egyenes, kétélű pengéjű, fekete színű, túlburjánzó kaotikus mintázattal ékített fegyver, melynek egészen apró, szinte jelzésszerű a keresztvasa. A fegyver annyi körig létezik, ahányadik Tapasztalati szintű a varázslatot végrehajtó sámán. A Káoszkarddal csak támadni lehet, védekezésre nincs mód: a Védő Értékből levonódik 20. A Káoszkard forgatója nem használhat másik kezében semmilyen fegyvert vagy pajzsot - ha ilyesmi lenne nála, azt azonnal eldobja. A Káoszkardot nem lehet eldobni vagy másnak átadni, amíg az időtartam tart. Ha nem harc közben jelent meg, akkor is reagál a legkisebb provokációra: támadásra kényszeríti gazdáját. A varázslat nem akadályozza meg, hogy a Káoszkardot a mágiát létrehozó sámán ellen használják.

Amennyiben a sámán nem önmagát jelöli meg a fegyver forgatójául, s az áldozat ellenkezik, a sámánnak sikeres Támadó dobást kell tennie (meg kell érintenie áldozatát). Akihez hozzáért, ezután Mentális ME-re jogosult. Ha megdobja az ME-t, a varázslat nem jön létre.

A felhasznált MP-k többszörözésével mind az időtartam, mind a varázslat erőssége megnövelhető, de a fegyver harci értékei ettől nem változnak.

Véráldozat

Szféra: Halál
Mana-pont: 24
Erősség: 7
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 perc szintenként
Hatótáv: 3 lépés
Mágiaellenállás: -

A vérmágia egy erős varázslata, az áldozat vére a sámán istenként tisztelt héroszához kerül áldozati bemutatásra. A sámán, miután a varázslatot létrehozta, az ellenfél életerejét hozzá irányítja. Így az áldozat a 2 perc szintenkénti időtartam alatt (pl. harcban, vagy egyéb sebzésből kifolyólag) vesztett Fp-t és Ép-t természetes úton nem szerezheti vissza, s a mágikus gyógyítás is csak a szokásos mennyiség negyedét gyógyítja rajta. A varázslat hatása végleges, s csak egymás után alkalmazott Átokűzés és Mérgezés gyógyítása (lásd Gyógyítás varázslatnál) semlegesítheti. Ha az átokűzés sikeres volt (az erősítés ebben az esetben a Véráldozat erősítése), s a gyógyítás is végrehajtatott, az áldozat normális gyógyulóképessége visszatér.

Vérgát

Szféra: Halál
Mana-pont: 18
Erősség: 6
A varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 1 nap szintenként
Hatótáv: Maximum 1 km sugarú kör
Mágiaellenállás: Asztrális

A vérmágia védővarázslata, mely távol tarthatja a nem kívánt látogatókat a sámán által kijelölt területről. Ehhez a területet vérrel kell megjelölni, illetve körberajzolni határait. A Vérgát két módon alkalmazható. Az első módon a gátat csak az az egy lény nem lépheti át, melynek vérével azt felrajzolták. Ebben az esetben az Erősítés értéke az alap 25

Mp mellett 12 ponttal növekszik, tehát 18 lesz. A másik módszerrel minden, az adott lény fajába tartozó kreatúra távol tartható, legyen az ember, ork, tigris vagy árnyjáró. Ebben az esetben az Erősítés értéke csak további Mana-pontok befektetésével növelhető. A rajzoláshoz felhasznált vér lehet kevert is. Annyi személy vagy lény vérét tartalmazhatja, ahányadik szintű a sámán. A lények tartozhatnak egyazon fajba, avagy több különböző fajba is, ez utóbbi esetben minden képviselt faj egyedei számára áttörhetetlen lesz a gát. A vérgát vonalát csak a sámán törheti meg, s ekkor a mágia eloszlik. A varázslat erősítése 5 Mana-pont befektetésével történhet.

A Halál Szava

Szféra: Halál
Mana-pont: 65
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: Végleges
Hatótáv: 7 lépés
Mágiaellenállás: Asztrális

A sámán ezen varázslata képes kiszakítani a lelket a testből, azaz megölni az áldozatot. A mágia létrehozásához a sámánnak elég egy szót hangosan kimondania. A halál rendkívül fájdalmas, de legalább gyors. A testből így kiszakított lélek sokszor élőhalottként visszatér, s rettegésben tartja a környéket, ahol meghalt. Ám nem ritkán megesik, hogy a lélek bosszút esküszik halálának pillanatában. Ehhez sikeres Akaraterő és Asztrál próbát kell dobnia. A dobásra +3-as módosítót kap az, akinek esküdt ellensége hajtotta végre a varázslatot. Ha a dobás sikeres volt, a bosszút szomjazó lélek minden esetben a halál szavának használóján igyekszik beteljesíteni azt. Akinek csak Akaraterőpróbája sikerül, az nem tud efféle láthatatlan kötődést kiépíteni ellenfelével, ennek ellenére visszatér. Ilyenkor közönséges élőholtként minden élő elpusztítására törekszik. Az áldozatnak Asztrál ME-je van a varázslat ellen, a mágia erősítése 10 Mana-pont segítségével növelhető, egyesével.

Átok

Szféra: Halál
Mana-pont: 40
Erősség: Egy pont szintenként + lásd a szövegben
A varázslás ideje: 1-10 szegmens
Időtartam: Végleges
Hatótáv: 15 lépés
Mágiaellenállás: Asztrális

A sámáni átkok erősebbek mind a boszorkányi, mind a boszoráknymesteri átkoknál. Azon vállfajuk, amelyet a gonosz jelleműek alkalmaznak, tulajdonság vagy harci pont csökkenést okoz. A csökkenés nem túl jelentős, viszont folyamatos, s csak az átok elűzésével állítható meg. Ily módon például egy sámán megátkozhat egy harcost, hogy annak TÉ-je csökkenjen. A játékosnak természetesen ezt ékes szavakkal kell megfogalmaznia, mivel éppen ezen áll vagy bukik az átok hatásossága. Nagyjából így hangzana hát a sámán szájából: ...Nyomorult féreg! Hram nevében sújtlak iszonyú átkommal, hogy ismerd és rettegd őt! Fegyvered hagyjon cserben, erőd apadjon el, agyonveretve leld nyomorú véged, s örökké kísértsen a vereség szelleme! Pusztulj erről a világról!...Az átok erősítése egyrészt a sámán szintje, másrészt egy 1-5-ig adható szám, amit a KM határozhat meg, az átok szövegének ismeretében. Az átok szövege meghatározza a Varázslás idejét is, minél hosszabb a szöveg, annál tovább tart a varázslat. A hatás egy tulajdonságpont csökkenés naponta, illetve 5 pontos csökkenés, ha százalékról vagy harci értékről van szó. A sámáni átkok másik képviselője inkább a kiátkozás nevet érdemelné. Ennek lényege, hogy a saját valláshoz tartozó áldozatot a sámán kitaszíthatja félistene kegyéből. Ez csak akkor lehetséges, ha az áldozat valóban súlyosan vétett vallásának szabályai ellen. Ha a sámán feleslegesen használja a varázslatot, vagy egyenesen önző céllal, s nem a törzsét óvó félisten érdekeit szem előtt tartva, a varázslat nem jön létre, a sámán pedig k6 napig minden varázslatát kétszeres mana-pontigénnyel hozhatja létre. Az efféle kiátkozás a sámánokra nézve a legsúlyosabb, mert elmúltáig mágiát nem használhatnak. Megszüntetése Átokűzéssel lehetséges, de mindaddig nem sikerülhet, míg a kiátkozott jóvá nem teszi elkövetett bűnét. A nem sámán kasztú áldozatok minden harci pontja 10-zel csökken, s állandó reményvesztettség jellemzi majd viselkedésüket. Ez is az átok elűzéséig tart, s a sámánnál leírtak vonatkoznak rá. Az átok első formája ellen Asztrál ME lehetséges, a második típus mindig hatásos, ha a kiátkozás jogos, ám sohasem, ha jogtalan.

Életerő csapolás

Szféra: Halál
Mana-pont: 30
Erősség: 3
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: Végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

Ezen varázslatával a sámán életerőt vonhat el ellenfelétől, és saját gyógyulására használhatja fel. A sámánnak meg kell érintenie áldozatát, *ami sikeres Támadó dobást* igényel - eredményesség esetén az alany 3k6 Sp-t veszít.

Ezt a mennyiséget a sámán saját gyógyítására használhatja fel: egy okozott Sp egy Fp, vagy egyharmad Ép gyógyulást jelent. Az életerő elvonás nagysága 1E-nként k6-tal nő, egy pont erősítés pedig 15 Mana-pontot igényel. Az elveszett Sp-k a hagyományos módon gyógyíthatók.

Mérgezés

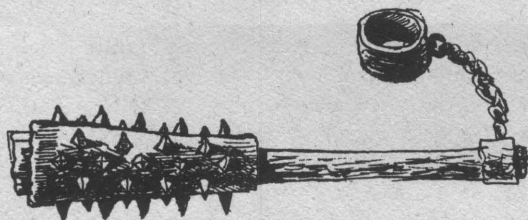
Szféra: Halál
Mana-pont: 30
Erősség: 1
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: Végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Egészség próba

A varázslat hatására a sámán ujjának hegyéről méreg jut az áldozat szervezetébe. Ehhez sikeres Támadás dobás szükséges, ez után az áldozatnak Egészségpróbát kell dobnia a méreg ellen. A méreg típusát a sámán választhatja ki (lásd Mérgek). A varázslat erőssége egyel növelhető 15 Mana-pontért, ennek hatására az áldozat az erősségnek megfelelő negatív módosítóval dobja Egészségpróbáját.

Vérgyűjtés

Szféra: Halál
Mana-pont: 15
Erősség: -
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 perc szintenként
Hatótáv: 10 lépés
Mágiaellenállás: -

A vérmágia ezen alapvarázslata segítségével a sámán a kívánt személy vérét összegyűjtheti és további mágiákhoz felhasználhatóvá teheti. A varázslat elején ki kell jelölnie egy edényt, melybe a vért fel kívánja fogni. (Ez lehet bármi, amiből nem folyik ki.) Ezek után az áldozaton ütött sebből a varázslat hatására a vér az edénybe áramlik, méghozzá igen látványosan. Ahogy a sebből kifolyik, a levegőben (avagy a talajon) lassan az edény felé kúszik, majd belecsorog. Az így gyűjtött vér soha nem alvad meg, tehát mindig felhasználható marad. Minden egyéb módon lecsapolt vér esetében meg kell gátolni az alvadást, ami különböző anyagok felhasználásával lehetséges. A vér mennyisége attól függ, hogy az áldozat mennyi Fp-t és Ép-t veszített a varázslat időtartama alatt. Egy Fp veszteség 1 gyűszűnyi, egy Ép pedig egy kis pohárnyi vért jelent.



Vérzés

Szféra: Halál
Mana-pont: 25
Erősség: 2
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör szintenként
Hatótáv: 15 lépés
Mágiaellenállás: Gyorsaság próba

Ez a kegyetlen varázslat szintén a vérmágia része. A sámán rámutat áldozatára, s mutatóujjának hegyével lassan egy képzeletbeli vágást ejt rajta. A seb azonnal megjelenik az áldozat testén, ha Gyorsaságpróbája sikertelen volt. A vágás mély és fájdalmas, nem csak Fp, de Ép veszteséggel is jár. A seb nem záródik össze, s folyamatosan vérzik. A varázslat időtartama alatt a sebzés körönként k10 Fp, s minden 10. Fp elvesztése egy Ép vesztésével jár. Ha a varázslat időtartama véget ért, de a sebet nem kötözték be, a vérzés körönként egy Fp intenzitású. A sámán a fent leírt Vérgyűjtéssel összhangban is használhatja e varázslatot. Ha az okozott sebet a varázslat időtartamának lejárta előtt kezelik, vagy mágiával teljesen meggyógyítják, a vérzés eláll. Ehhez a sebkötözés képzettség mesterfoka szükéseges, a varázslat idejének lejártával az alapfok is elegendő. A varázslat erőssége 10 Mana-pontért növelhető egységenként, s az áldozat az erősítésnek megfelelő negatív módosítással dobja Gyorsaságpróbáját.

Holtak megelevenítése

Szféra: Halál
Mana-pont: 25
Erősség: -
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 5+k10 kör
Hatótáv: 25 lépés
Mágiaellenállás: -

E varázslet segítségével a sámánok pillanatnyi uralmat nyerhetnek az elhunytak teste felett. Ez elég arra, hogy egy 25 lépésnyi sugarú körben minden testet mozgásra kényszerítsenek, 5+k10 körre. A testek lassú mozgással követik mozgatójuk parancsait, s zombiként harcolnak. Ha a va-



rázslat időtartama lejárt, a holttestek a földre rogynak, minden mágia elhagyja tagjaikat, s visszaváltoznak egyszerű holtakká. A testek egyébiránt mindenben követik a sámán által kiadott parancsokat, s a varázslat csak a Mágia eloszlatásával szüntethető meg.

Lélekáldozat

Szféra: Halál
Mana-pont: 65
Erősség: 7
A varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: Végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat hasonlít a Halál szavához, de sokkal erősebb annál. Félistenük kiengesztelésére, ellenfelük elsöprésére alkalmazzák a sámánok. Ha hibáztak, s vezekelniük kell, minden bűnük megbocsáttatik, amennyiben az adott hérosz vagy törzs valamely fő ellensége e varázslat által leli vesztét. A mágia kiragadja a lelket az áldozat testéből, ha annak Asztrál mágia elleni ME-je sikertelen volt, s a sámán meg tudta érinteni (Támadás dobás). A lélek nem távozik szabadon, miként közönséges halálkor, hanem a sámán akaratának foglya marad - a sámán félistenének áldoztatik fel. Az így megölt személy feltámasztására nincs mód, mert lelke megsemmisül.

EGYEDI SÁMÁNVARÁZSLATOK

Árnykorbács

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 21
Erősség: 8
A varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1kör/szint
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: Mentális

A sámán parancsszavára feketén derengő korbács anyagiasul a sámán kezében. KÉ-je 8, TÉ-je 15, VÉ-je 0. Ha a sámán egyébként nem ismeri a fegyvert, az árnykorbácsot akkor is forgatni tudja, méghozzá 4. fokon. Ha sikeres Támadó Dobást tesz (egy körben kétszer támad), ellenfelétől 2k6 Fp-t von el, s MME letételére kötelezi. Amennyiben áldozata sikerrel jár, akkor csupán az Fp vesztést szenvedi el, míg ha elvéti, akkor bénán zuhan a földre. Csak 3 körrel a varázslat megszűnte után nyeri vissza uralmát a teste felett. A mágia 2 Mp ráfordításával 3E-vel növelhető. Az időtartam és a sebzés ilzen úton nem manipulálható.

Végzetköntös

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 33
Erősség: 25
A varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

A sámánok egyik kivételesen erős varázslata, amely jól jellemzi az orkokat. A Köntös egy festett fonalakkal hímzett szarvasbőrköpönyeg, melynek elkészítése két hetet, és naponta legalább 25 Mp-nyi áldozati manát igényel. Ha ily módon készítik elő a köntöst, az mágikus erejét végleg megtartja, de csak az használhatja fel, aki az áldozatokat bemutatta. A legtöbb sámán mihelyst elegendő hatalma van hozzá, nekilát és elkészíti a saját végzetköntösét.

A sámánok akkor használják, amikor úgy érzik, hogy az előttük álló csata mindenképpen végzetes lesz a számukra. Az összecsapás előtt szertartásosan maguk köré tekerik, majd szabadjára engedik a benne dolgozó mágikus energiákat. A köntös a küzdelem idejére féktelenül tomboló őrültekké változtatja azután őket: KÉ-jük 15-tel, TÉ-jük 35-tel nő meg, ugyanakkor a VÉ-jükből 20-at elvesz. A varázslat hatása alatt a sámán őrjöngve támad, nem gondolkodik, csupán minél többeket akar magával ragadni a nemlétbe. Bármilyen erősítésű, közvetlenül a Harcértékeket befolyásoló tárgy vagy mágia fejtené is ki rá a hatását (legyen bármilyen irányú is), a Végzetköntös mindet elfojtja. Tomboló gazdája nem érez fájdalmat, és a Kifáradásból származó módosítókat sem szenvedi el.

Amennyiben a sámán mégis a győztes oldalon keveredik ki az ütközetből, rendszerint kevéssel utóbb önkezével vet véget az életének mélységes szégyenében.

Szarvasvér

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 12
Erősség: 5
A varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 5 perc/szint
Hatótáv: 5 mérföld
Mágiaellenállás: -

A sámán a szimpatikus mágia megkerülhetetlen szabályait használja ki ezzel a varázslatával. Eredetileg csupán a vadászatok, hajtások elengedhetetlen kelléke volt, ám az utóbbi időkben a menekülő ellenség felkutatására is használják Ynev északi részén - nem kevés sikerrel.

A sámán a megsebzett vad vérét veszi a szájába, s miután a mágia kifejti hatását, pontosan tudni fogja, hogy a

hatótávon belül merre található a sebesült állat. A varázslat időtartamát nem, csupán hatótávolságát képes befolyásolni. 4 Mp-ért 1E-vel képes növelni az erejét, s ezáltal egy mérfölddel kiterjeszti a hatótávot is.

Büröknyál

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 13
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 2 perc/szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatóideje alatt a sámán érzékeli, ha valamilyen mérgező anyag kerül a szervezetébe, sőt nagy valószínűséggel meg tudja állpítani annak szintjét is. Legegyszerűbb módja a toxikus anyagok szervezetbe juttatásának természetesen az, ha lenyeli. Nem véletlenül segítik egyes törzsek sámánjai főnökeiket oly módon, hogy az étkezéseiken előkóstolóként vesznek részt. A varázslat veszélye, hogy amennyiben a mágia nem elég erős ahhoz, hogy semlegesítse a mérget, az természetesen kifejti a hatását. Alaperősítéssel a varázslat 4.szintű mérgeket detektál és semlegesít. Ahhoz, hogy elbánjon az 5. szintűekkel is, 8 Mp-ért eggyel növelheti a varázslat erejét. Az erősítést előre meg kell határozni, később azon változtatni lehetetlen.

Bürökverem

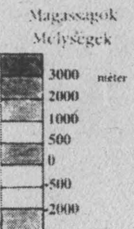
Szféra: Egyedi
Mana-pont: lásd a leírásban
Erősség: 5
A varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 óra/szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

Csak az előző varázslattal együtt alkalmazható. Segítségével a sámán kis göböt képez a szervezetében összegyűjtött, őrá nézve immár nem veszélyes méregből. A Büröknyállal semlegesített anyag összegyűjtésére annyiszor 4, újabb Mp-t kell felhasználnia, amennyi a méreg szintje. Az időtartam lejártáig együtt tartja és bármikor felköhögheti; az így nyert anyagot később bármikor felhasználhatja.



YNEV VILÁGA

YNEV CALOWYN ANVARIA



NYUGATI- KELETI-

CALOWYN

ANVARIA

ÓCEÁN

ÓCEÁN

Felfedezetlen terület

2. RÉSZ





AQUIROK KÖNYVE

Az aquirok

Az alábbi elbeszélések a Domvikot szolgáló szerzetes, amrapori Celestius gyűjteményéből valók. E bölcs és irgalmas férfiú - Shadon város folyóparti ispotályainak kirurgusa -, esztendők óta ápol oly boldogtalanokat, kiknek testét s lelkét egynémely ősi fajzatokkal való találkozás sebezte meg, feketítette be, s türelemmel hallgatja olyanok történeteit is, kiket csupán emlékeik súlya nyomaszt. A beszámolók alapjául szolgáló jegyzeteket maga készítette, az átírásra személyesen felügyelt, nehogy az élőbeszéd fordulataival fontos igazságok is odavesszenek. Könyvének egy példányát, mi a shadoni titkos inkvizíció indexében Summae Tenebris*ként szerepel, egy kalandozóval küldötte meg a Shanice bércei közé - mint mondotta, azért, hogy az embernépek az eljövendő korokban is hasznosíthassák a benne foglaltakat. A részletek közreadásával nem célunk ítélkezni sem a homályszörnyek, sem az elbeszélők felett, kiknek cselekedetei olykor különösebbek annál, amilyennek halandó szemünkben az aquirok rémlenek...*

XIV. Elbeszélés

POR A PORHOZ

a Pyarron szerinti 3677. esztendőből

Nem vagyok eszes ember. Alapos és óvatos talán, de eszes semmiképp; amit tudok, a nagyvilág tanította nekem az alatt a húsz év alatt, amit vándorlással töltöttem - eszes embernek elég lett volna tíz, vagy akár öt esztendő is.

Amikor otthonomat, a shadoni Ronna-gellát (nem áll rá a nyelvem, hogy felföldet mondjak helyette) odahagytam, nem volt egyebem, csak a nevem, a kardom, a ruhám és a gyűlöletem. A gyűlölet segített hozzá, hogy harcban, szerelemben és üzletben higgadt maradjak; ez emlékeztetett rá, hogy különbözöm az egyik napról a másikra élő szerencsekatonáktól, hogy *célom* van még ebben az életben. Nem valami magasztos cél, Domvik bandája biztosan találna benne kivetnivalót, olyasvalaki számára viszont, akit kőbölcsőben ringattak és Jedome hitében neveltek, épp megfelelő.

Apám hétéves koromban halt meg: egy aquir, egy kóborló *fenevad* ölte meg a fejedelmi székhelytől háromnapi járóföldre, a maberoni dombok között. Vesztét az Átkok okozták, ezek az elszabadult varázslatok, melyeknek a vidék veszett hírét köszönheti, és melyeket a dicső godoniaktól kaptunk örökül. Azaz az aquiroktól, az *ő* aquirjaiktól, akikkel első és utolsó háborújukat vívták, és akik lehetnek akár a mi aquirjaink is: vérlázító a gondolat, hogy a homálydögök már akkoriban itt bujkáltak, és ha nem teszünk ellenük, összes leszármazottunkat túlélhetik. Apám megpróbált tenni ellenük, és belepusztult - így került rám a cselekvés sora.

Nemzetségünk férfitagjai tíz nemzedéken át kutatták a tűzviharok titkait. Könyveik ott porosodnak a királyi bibliotéka polcain - mikor először jártam Shadonban, előhozattam és megbámultam őket, mert olvasni nem tudtam még. Rég volt; mostanra többet tudok a tűzviharokról apámnál, apám apjánál és az ő apjánál, többet bárkinél Kránt és a Fekete Rendet kivéve. Lehettem volna tanító, magiszter vagy filozófus, de nem kértem egyikből sem: *vadász* akartam lenni, az első a fajtámból, a legjobb mind közül, és Jedome, aki ismeri a lélek titkait, megengedte, hogy azzá legyek.

Apám belepusztult egy találkozásba, amit jó adag keménységgel és némi szerencsével túlélhetett volna. Tudtam, hol fogott mellé, és mikor visszatértem, biztosra vettem, hogy efféle hibát én sosem követek el.

Napokig jártam a vidéket, igyekeztem magamba szívni minden színét és illatát. Ragadozó voltam, alábbvaló annál, aki a dombok közt várt rám, s akinek irháját apámnak ígértem - reméltem, Jedome jobbján is örömét leli majd benne. Enyéim nem gyanították, milyen közel járok: aquir kezétől meghalni tragédia, aquirt ölni rossz ómen mifelénk. Aki ilyesmivel próbálkozik, a Fekete Rend haragját vonja egész nemzetségére - sok vesződséggel koholt halálhíremet siker esetén sem szándékoztam hát megcáfolni.

Mikor bevettem magam a dombok közé, magam mellett éreztem apámat, aki élete utolsó két esztendejében a túlélés fortélyaira okított. Megtanultam tisztelni a kardokat, melyeket eleink az ősi utak mentén a talajba döftek, megtanultam felismerni a mocsárföld szagát, a mocsárföldét, mely egy futó ember sebességével változtatja helyét, s ha teheti, egész karavánokat nyel el. Tudtam, milyen kiszámíthatatlan, milyen alattomos - és becsültem családi Átkunkat, a tűzvihart, amiért úgy vonul, akár egy kráni sereg, és mindig ott bukkan fel, ahol lennie kell.

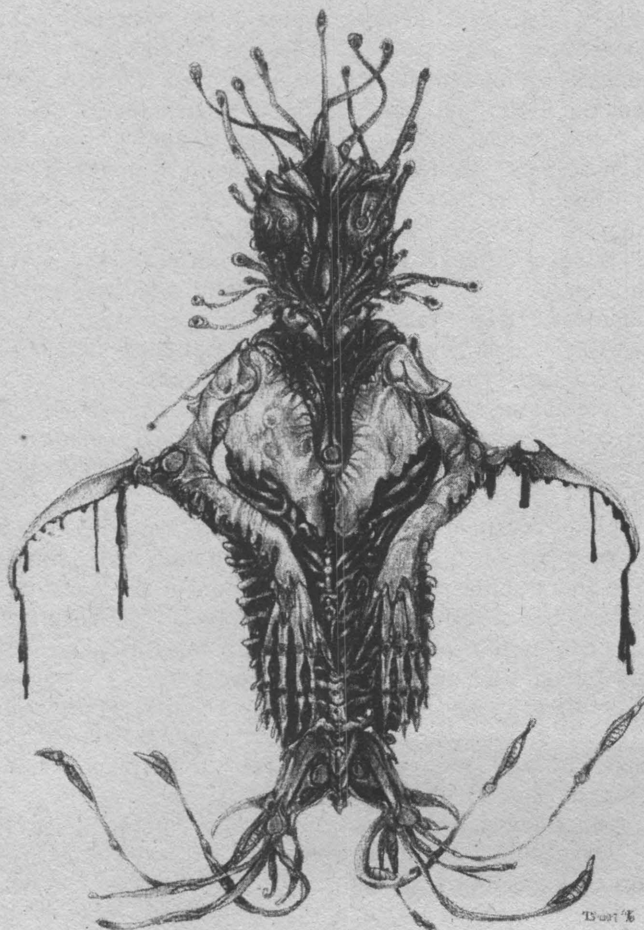
"Sose hagyd, hogy meglepjenek" - így mondta apám.

A maberoni dombok szőnyege hanga, színe a mályva, aromája a jó, a kemény föld szaga volt. Mikor lovamat hátrahagyva délnek indultam, az első hold a horizont felett ragyogott már, az alkonyi szél idáig hozta a fedél alá vonuló



nyájak kolompszavát. A táj békésnek, a nyugalom örökkévalónak rémlett, én azonban épp eleget láttam ahhoz, hogy elővigyázatos maradjak akkor is, ha a közelben épp nem látni csontokat.

Az aquir tanyája a szájhagyomány szerint valami barlang - az értők számára kráni lélekcsapda - volt a dombság keleti lejtőjén. Godon mágusai a legtöbbet megsemmisítették, a megmaradtak egyikét-másikát földcsuszamlás temette be. A makacsabbak közelében szentelt kardok riasztották el az ősi fajzatokat, a ritka kivételnek számító érintetlenek ezért úgy vonzották őket, mint bogarat a mécsláng - a ronna-gellai törvények közül ezt kellett most a javamra fordítanom. Míg a mályvaszín szőnyeg egy ráncában felfelé kapaszkodtam, sáskák jártak az eszemben, a napot elsötétítő felleg, mely a szemem láttára pusztított el egy oázist a Shibara mentén. Hatékonyak voltak, de Krán sáskái, az aquirok ebben is túlszárnyalták őket: oázisok helyett egy egész kultúrát sikerült gyökérig rágniuk, s azóta bizonyították, hogy nem vetik meg a fiatal hajtásokat sem. Az inkvizítor, aki Erionban maga mellé vett, azt mondta, nem elég



gyűlölnöm őket ahhoz, hogy győzhessek. Képeket mutatott róluk. Fénytelen termekbe vezetett, ahol a föld mélyéből, a kősírokból előkerült tárgyakat, fegyvereket, tagokat őrizték. A legtöbb visszataszító volt; irtózni csak azoktól tudtam, amiket a szemem - s csak a szemem - szépnek talált. Bámultam, bólogattam, és pár napra rá odébbálltam. Nem engedhettem, hogy az inkvizítor telebeszélje a fejemet, elvegye az erőmet az ősi népek kultúrájáról szóló litániával. Továbbra is sáskáknak láttam az aquirokat, kultúrájukat pedig olyanféle ösztönök megnyilvánulásának, ami a termeszeket várak építésére, a levélvágókat sátrak emelésére készteti.

Elértem a dombgerincet, és meglapultam a sziklák menedékében. Előző látogatásom alkalmával kiléptem a távolságot e torlasz és a legközelebbi, a lélekcsapda szája és a csalétek között. A leírásokból tudtam, hogy az aquir mindig a tűzvihar érkezte előtti fertályórában bukkan fel - Jedome a megmondhatója, mi hajtja vissza ide esztendőről esztendőre -, menedék után néz, s csak a vihar elvonultával áll tovább. Apám, aki elég jámbor volt ahhoz, hogy ellenségeinket érző lényeknek tekintse, e fertályórában próbált szót érteni vele. Meglehet, rokon lelket látott benne, állhatatos Átok-kutatót, aki évezredeket szán arra, amire az emberek évtizedeket fordíthatnak csupán. A Teremtés titkainak megfejtése foglalkoztatta, és vakmerőségéért az életével fizetett: nyílt terepen került szembe az aquirral, beszélt hozzá - s a válasz egy szempillantás alatt ízekre szaggatta.

Megdörzsöltem a halántékomat, és ujjamra húztam az Erenben vert látógyűrűt. Most váltam csak igazán ragadozóvá: szemem a halványuló fényben is sokszorta messzebbre tekintett, mint annakelőtte. Az égen csillagok miriádja ragyogott, a nyugati horizonton kivehetővé vált a tűzvihar rőtes derengése: messze járt még, de közeledett, akár az *állat*, apám gyilkosa.

Lefelé tekintettem a meredélyen, és elégedett voltam a látvánnyal. A lélekcsapda bejárata nyíllövésyire feketéllett: kerek folt a hanga szőnyegén. Sosem merészkedtem olyan közel hozzá, mint két nappal korábban, és nem is szándékoztam többé megkockáztatni. A jelzésekkel bajlódva mindvégig az járt az eszemben, hogy apám csontjai felett járok; megborzongtam, valahányszor kavics roppant a lábam alatt, valahányszor feltámadt a földszagú szél, melynek zúgásából kihallani véltem a csapdában rekedt lelkek szavát. Tudtam, hogy ha a fekete torokba pillantanék, nem látnék mást, csak a förtelem ábráival televésett falakat - ahhoz, hogy a szellemek megkísérthessék, az embernek a földbe süllyesztett urna fenekén kell állnia.

Ismét a nyugati horizont felé néztem, hátha sikerül kivennem a görnyedt alakot a rőt derengés hátterén. Bal kezem a nyakamban lógó csontfüzért érintette - egész vagyont fizettem érte a messzi északon, Családja becsületére eskettem meg az elfet, hogy a darabok csakugyan Ediomadból valók, de itt és most ez sem jelentett könnyebbséget: a füzér mágiaelnyelő hatalmáról a gyakorlatban készültem



meggyőződni, s bár sokáig vártam erre a pillanatra, zsigereim jeges csomóba húzódtak össze.

Olyan gonddal húztam fel a nyílpuskát, hogy az aquir felbukkanása meglepetésként ért: egyszerre ott termett, mintha a földből emelkedett volna ki, mintha a forró szél, a közelgő pusztulás hírnöke csalogatta volna elő. Száz lépésnyire járt, és lassan közeledett; úgy rémlett, nehezére esik minden mozdulat. Vézna testére sokszorosan redőzött kelmék vagy hártyák borultak, feje (ha ugyan a feje volt) lassan ingott porcgalléros nyakán. Ronna-gella földje elnyelte léptei neszét. Jött, mint a végzet, mint a beteljesülés - és egy rándulással mozdulatlanná dermedt a lélekcsapda körül ledöfött kardok láttán. A kardok éppoly valódiak voltak, mint a döbbenet, amit a szörny tartása sugallt: magam gyűjtöttem be őket idefelé jövet. Úgy terveztem, a hó végére a helyükre kerülnek megint - ha nem, úgyis hiába esdekelnék Jedome bocsánatáért.

Az aquir úgy ingott, mint nád a szélben; azt hittem, megint nekiindul, de a kardok aurája visszariasztotta. Nem kellett hátrasandítania a vágtató ló sebességével közelítő lángfalra: elégszer láthatta ahhoz, hogy tudja, merre jár. Mostanra az egész nyugati horizont izzani látszott, a süllyedő hold sebhelyes képén tükrözte a lángok vörösét.

Megtámasztottam a számszeríjat a sziklán, céloztam és lőttem. A vessző derengő ívet rajzolt a homályban, s az aquir testének csapódva fehér lángra lobbant. Vakító fényözön áradt szét a lélekcsapda környékén, a kardok elnyúló árnya vádló ujjak sokaságaként mutatott rám. Nem hittem, hogy sikerült megsebeznem a dögöt, de nem is ez volt a célom - annyit akartam, hogy összezavarodjon, és ösztöneitől vezérelve a legerősebb elérhető mágiaforrás, a kelepce felé vegye az irányt.

Amint a görnyedt alak mozgásba lendült, megiramodtam. Négy hosszú ugrás a következő sziklatorlaszig, nyolc a dombgerinc pereméig, ahol két nap kemény munkájával a köveket feltornyoztam. Tagjaim bizsergése, bőröm feszülése rádöbbentett, hogy az aquir "beszél" hozzám, a csontfüzér azoban állta a próbát; szédülve, botladozva bár, de eljutottam a második fedezékig, hátamat a torlasznak vetettem, s mikor dühödt rikoltása az elmémbe mart odalentről, egész kőlavinát zúdítottam rá.

Vérem zubogásától alig hallottam a robajt. Rőten kavargó porfelleg csapott át rajtam, s talán az eszméletemet is elvesztettem pár pillanatra, mert mire felocsúdtam, a távolabbi sziklák már gőzölögtek. A tűzvihar közeledett, izzásig hevült légtengert görgetett felém a síkon át. Perceim maradtak csupán, hogy elvégezzem, amit el kellett végeznem - hogy levánszorogjak a meredély aljára, ahol a nagytiszteletű Tauwathar ajándékát, az ocsmány húsdarabot elföldeltem, és végezzek az aquirral, aki hiába remélte, hogy a "beszentelt" lélekcsapdához ily közel új, eddig ismeretlen menedékre talál. Végezni akartam vele a godoniak nevében, a pyarroniak, az ervek és az elfek nevében, mindazok helyett, akiket a fajtársai meggyötörtek és megöltek - s főként apám nevében, akit ez a förtelem gyilkolt meg ugyanitt, négy hónap híján harminc esztendeje.

Mire megközelítettem a kőhalmot, már tudtam, hogy nem nyert egyikünk sem. A szörnyeteg halódott, szavai azonban túl sok erőt szipolyoztak ki belőlem; rádöbbentem, hogy nem jutok el a völgy menedékébe, hogy a lángfal beér és elemészt - de mert az adósság, amit rendeznem kellett, túl régóta nyomasztott, csak fáradtságot éreztem, félelmet nem. Kardot húztam, s a görgeteg északi oldalán vonagló, sötét tömeghez vánszorogtam; tettem róla, hogy ha az aquir az arcomba néz, ne lásson mást, csak a győztes mosolyát.

Ahogy felemeltem a fegyvert, a bezúzott fej felém fordult: féltucat fekete szem csillant, féltucat apró fogú száj tátogott a porcgallér árnyékában. Az aquir rám bámult és nevetett. Nem volt varázsos, nem volt gyilkos hang, csak nevetés volt, egy sarokba szorított állat szűkölése helyett egy *értelmes lény* beletörődése a megváltoztathatatlanba.

- Vártalak - zúgta Ronna-gella nyelvén a féltucat száj. - Egy ideje vártalak már.

Megtorpantam, de nem eresztettem le a kardot; reméltem, alakom elég fenyegetőnek rémlik a tűzfal hátterén.

- Hazudsz - sziszegtem. - A hamisság atyja az istened.

- Tudtam, hogy eljössz - mormolta a lény. - Készültem rád, de nem hibáztál. A harc jó harc volt, el kell fogadnom a halált a kezedből.

- Megölted az apámat - dünnyögtem. Semmi mást nem akartam tudatni vele, mielőtt testünk az ősi varázs forróságába vész.

- Az apádat... - visszhangozták a szájak. A kövek ütötte sebhez legközelebbi fekete szempár elhomályosult. - Aki táplálékot akar, küzdjön meg érte: ez Raddaq törvénye. Az apád megjelent az Ajánlkozás Helyén. Kihívást intézett hozzám, úgy hittem, készen áll a harcra... Az övé nem volt jó halál.

- Táplálék? - suttogtam. - Ajánlkozás?

- Vedd a lelkeket - zümmögött a kórus. - Az én időm lejárt; innét a tengerig most már te vagy az úr.

Megint nevetett, aztán csak percegett, s valahová a távolba révedt. A sáskákra akartam gondolni, a mocsárföld szorításában vergődő lovakra, Pyarronra, apámra és a gyűlöletre, de hiába: azt a keletről jött - tán enoszukei - kardforgatót láttam magam előtt, akit egy erioni sikátorban sebeztem halálra. "Jó harc volt", suttogta a vágott szemű, és utolsó mozdulatával a tisztelet jelét mutatta felém.

- Vedd a tüzemet - suttogta az aquir, azután meghalt, én pedig felegyenesedtem és megfordultam, hogy állva fogadjam a halált. Vártam a süllyedő hold alatt, csillagfénytől káprázó szemmel, hisz arra sem volt érkezésem, hogy lehúzzam a gyűrűt; vártam, ám a forróság pörölye helyett hűvös szél csapott rám. Mire kitisztult a tekintetem, a lángvihar elenyészett már, a magasból azonban még sokáig szitált a hamu, hogy hajnalra eltüntesse az aquirölő, a külországi vadász összes nyomát.

Közjáték

Aquirok...

Van-e olyan kalandozó, akinek ne lopna szívébe félelmet ez a szó? Csaták százaiban edzett veteránok sápadnak halott-halványra, ha meghallják; az arénák ünnepelt hőseinek arca elbizonytalanodik, tekintete idegesen körbevillan. Mert egy dolog farkasszemet nézni a fenyegető halállal, amikor az a pengére fent acél vagy a feltollazott mogyorófaszár jól ismert képében mutatkozik meg; és más dolog tehetetlenül, kiszolgáltatottan állni előtte, az elkerülhetetlen vég biztos tudatában. Nincs annál szörnyűbb, mint amikor az ember az utolsó pillanatokban sem képes fölfogni megöletése miértjét és hogyanját, s csak egyvalamit ért ösztönösen: aki lesújtott rá - aki *elejtette* -, annak számára az ő élete futó kacajt sem ér, semmiféle különbséget nem lát közte és egy rovar között. Egy halált halunk mindannyian; nem mindegy hát, hogy büszke méltósággal tesszük, vagy porig alázva, szégyenteljesen.

Erős szavak ezek, vélhetnéd sértetten, derék kalandozó; erősek, ám igazak, válaszolnám én - s talán csendesen hozzátenném még, hogy a sértődékenység a tapasztalatok hiányára vall. Mert akit balsorsa egyszer egy aquir útjába vetett, az soha többé nem lesz ugyanaz, mint korábban. Először is szótlanabbá válik; másodszor zárkózottabbá; harmadszor - és tán ez a legfontosabb - nem kíváncsiskodik többet ostoba módon, beéri azzal a bölcsességgel, ami a természet által számára rendeltetett. Nem minden tudás való arra, hogy az emberi nem birtokába jusson.

Jól megfontoltad, amit mondtam, kalandozó? Felmérted, mi vár rád, ha konokul kitartasz a döntésed mellett? Kész vagy magadra venni a sötét titkok szörnyű terhét?

Rendben, értettem; nem kell kiabálnod. De később nem mondhatod, hogy nem figyelmeztettelek.

Sokan egyetlen fajnak hiszik az aquirokat, az északiakat éppúgy, mint azokat, akik messze délen a Kosfejes Úr hitét vallják. Tévednek persze, akárcsak annyi minden másban: összeszámlálni is nehéz lenne, hogy az aquiroknak hányféle fajtájuk létezik. Ha egyszer lajstromba szednénk Ynev összes értelmes népét, valószínűleg kiderülne, hogy legalább háromnegyedüket közéjük soroljuk.

Mert ezt az elnevezést és a hozzá tartozó fogalmat mi alkottuk, mi teremtettük, mi aggattuk rájuk; mi, az utódfajok. Amikor ifjan és tetterősen elsokasodtunk Ynev színén, itt-ott érthetetlen és veszedelmes dolgokat találtunk, rég letűnt idők hagyatékait; némelyik eleven volt, némelyik halott, némelyik valahol a kettő között. Nem tudtunk mit kezdeni velük - meghaladták a felfogóképességünket. Közös névvel illettük őket, pedig csak egyetlen közös vonás volt bennük: hogy nem értettük egyiket sem.

Tudnod kell, fiam, hogy az egyes fajoknak ugyanúgy megvan a maga életíve, mint a beléjük születő egyéneknek. Létrejöttük pillanatában hatalmas energiák duzzadnak bennük, ígéretek és lehetőségek garmadája, amelyek aztán vagy valóra válnak, vagy nem. Aztán növekedni, szaporodni, terjeszkedni kezdenek: civilizációkat alapítanak, kontinenseket fedeznek föl, elméletekkel és találmányokkal gyarapítják ismereteik tárházát. Kibontakozásuk nem mindig töretlen; olykor visszavetik őket a háborúk és belviszályok, amelyek más formában ugyan, de szintén ennek az általános energiának a megnyilvánulásai. Előfordul, hogy a faj nem futja be végig a neki rendelt pályát, hanem fejlődésének íve valahol középtájt megtörik. Ennek azonban soha nem belső okai vannak; általában egy másik, fejlettebb fajjal való találkozás húzódik meg a hátterében. Találkozás alatt nem feltétlenül háborút értek; a jószándék és a segítenivágyás a szükséges ismeretek hiányában ugyanúgy kipusztíthat egy fejletlenebb népet, mint a nyíltan vállalt genocídium.

Tegyük fel azonban, hogy nem történik semmi ilyesmi! Ez esetben a faj, hosszabb-rövidebb megtorpanásokkal bár, de viszonylag egyenletes iramban gyarapodik tovább; bizonyos idő múlva kipusztítja, beolvasztja vagy háttérbe szorítja mind a többieket, és domináns szerepre tesz szert. Ekkor ér fejlődésének tetőfokára; kultúrája virágzik, társadalma élénk és egészséges, alkotókedve töretlen. A teremtéskor osztályrészül kapott energiák kiteljesedésének korszaka ez, mely évszázadokig, olykor - mint Kyriánál láthattuk - évezredekig tart, s a faj derűlátóbb bölcsei örökkévalónak jósolják.

Semmi sem örökkévaló, fiam; még az istenek sem. És a legmagasabb hegyoromról minden út lefelé vezet.

A hanyatlás árulkodó jelei kezdetben egészen jelentéktelenek, árgus szemmel kell vizsgálódnia annak, aki észre kívánja venni őket. Dekadens hangok és színek a művészetben; túlburjánzó ornantika az építészetben; feltűnően hivalkodó, vagy épp ellenkezőleg, prózaian egyszerű divatok a mindennapos öltözködésben. Ahogy telnek az évek, évszázadok, ezek a tünetek egyre hangsúlyosabbá válnak. A társadalomban eluralkodik a dekadencia; a faj érdeklődése morbid és beteges témák felé fordul; a jövő lelkes tervezgetésének helyét lassan átveszi a múlt dicsőségén való álmatag merengés. Mindezek a jelek éppoly biztosan utalnak a mélyben munkáló energiák megfogyatkozására, mint lázbeteg haldokló arcán a rózsapír.

Kisebb fellángolások előfordulhatnak még; egy-egy karizmatikus vezető rövid időre kiragadhatja népét a sárgakórként elharapózó letargiából, s ha vasnál erősebb, kőnél keményebb, ellenszegülhet a végzet akaratának. A vezetők azonban nem élnek örökké; a sors kerekét visszaforgatni nem lehet.

Egy bizonyos ponton túl a hanyatlás üteme felgyorsul. A társadalom keretei mozdíthatatlanná merevednek, a művészet üres önismétléssé fajzik, mindenütt eluralkodik a közöny és az érdektelenség. A régi, dicső eszmények, melyeknek képviseletében valaha hősök hullatták vérüket s hadseregek csatáztak egymással, fokozatosan megkopnak, kifa-



kulnak, vonzerejük odavész. Egyre kevesebb gyermek születik; a faj lélekszáma apadni kezd. A kereskedelem akadozik, a pénzforgalom visszaesik; a vezetőket belvillongások osztják meg, a tartományokban zendülések törnek ki, a birodalmak részekre bomlanak.

Nem részletezem tovább; ami még hátravan, magad is el tudod képzelni a mondottak alapján. A hanyatló faj feléli végső tartalékait, az utolsó cseppig elemészti a benne szunnyadó ősenergiákat. Pályaíve végén ez már az egyedein is megmutatkozik: örökletes kórságok szedik az áldozataikat, torzszülöttek jönnek a világra, az elsatnyult maradékoknak lassan a szelleme is elkorcsosul. Ekkorra már a hajdan-büszke nép minden valószínűség szerint lerombolta és tönkregyalázta régi civilizációját; ha netán mégsem, megteszik helyette az újonnan ébredő, tetterős és aggresszív fajok. Tekintsd az elfeket, valaha volt hőseik szánalmas árnyait; tekintsd Toront, Kyria örökségének letéteményesét és szétzüllesztőjét. Tekintsd őket, fiam, és meg fogod érteni, mire gondolok.

Látom, borzongsz, kalandozó. Jól teszed. Megismerted a szörnyű igazságot: az aquirok valaha olyanok voltak, mint mi most, és egyszer majd, a tán nem is oly távoli jövőben, mi is olyanokká válunk, mint ők. A könyörtelen végzet rendelése ez, a teremtés mélyén munkáló arctalan erőé, amelynek még az istenek is ki vannak szolgáltatva, s igaz mibenlétét éppoly kevéssé sejtik, akárcsak a halandók. Uram, Ranagol az egyetlen közöttük, aki ráébredt a valóra, és nem hajlandó belenyugodni; de egyelőre ő is a sötétben tapogatózik, pedig az első őscsillagok kigyúlása óta próbálja megfejteni e félelmes talányt...

Ejnye, fiam! Hát illik ez a reszketés vérbeli kalandozóhoz? És az orcád miért annyira sápadt, keveset utazol tán a napvilágon? Vagy esetleg - a Kosfejes ne adja! - az rendített meg ennyire, amit az imént előbeszéltem?

Sejthetted volna, hogy nem gyermeteg elfmeséket fogsz hallani, amikor egy kráni vérfilozófushoz fordultál tanácsért...

XXVI. Elbeszélés

A GYÁSZHOZÓ

a Pyarron szerinti 3679. esztendőből

Különös embernek ismertem meg a kereskedőt. Szótlan volt, sosem alkudozott, ami önmagában is ritkaság; mintha lett volna benne benne valami, ami lefegyverezte, kezessé tette mindazokat, akikkel dolga akadt. A Pajzs-országok felperzselt gyepűin, az államszövetség lassan ocsúdó városai közt százával, ha nem ezrével ingáztak akkortájt a hozzá hasonlók - azaz csak látszólag hasonlók, mert azok igazi kalmárok voltak, fegyvert viseltek, kíséretükbe fogadták a haramiákat, és lelkifurdalás nélkül csikarták ki a vidék Dúlást átvészelt népének utolsó garasait: a Gömbszentéllyel és a Fellegvárral a jog és az erkölcs is odalett. A keleti láthatárt füstfellegek sötétítették: Yllinor királyának serege az orkok maradékával verekedett, Enysmont a Sempyeri Farkas, Nogren szabadcsapatai vívták; az úton, melyre a gerendavár tornyából ráláttunk, napjában négyszer haladtak el sebesültszállító szekerek. Zárt kocsikkal akkortájt csak a kalmárok közlekedtek - ők, kik jártuk-keltükben egybegyűjtötték minden használhatót, s szorult helyzetünket kihasználva pénzt követeltek még a tiszta vízért is. Gyűlöltük, de nem nélkülözhettük őket: Pyarron úthálózata és kereskedelme romokban hevert, a helybéliek ereje otthonuk védelmére sem volt elegendő, s még a menekültek közt is szép számmal akadtak olyanok, akik egy szakadt köpenyért, egy karaj sajtért jótevőik vérét ontották. Vértől, koromtól és verítéktől szaglott az egész világ; a szótlan kereskedőt sem kedveltem volna meg, ha nem azzal házal, amiben akkortájt a legnagyobb hiányt szenvedem.

Húszesztendős voltam és bolond, mint mindenki, aki a Városok Városában felnőve éri el ezt az életkort. Tehetős szüleim a magiszteri hivatásra szántak, de miután - inkább laza erkölcseim, semmint hiányos tudásom okán - eltávolítottak a lar-dori iskolából, már nem tápláltak illúziókat. Javadalmamat megvonva hazarendeltek, ám a szülői házban megmelegedni sem volt időm: az érkezésemtől számított harmadik napon Krán ork hordákat okádott ránk a Fekete Határon át, a sztyeppéken nomád kürtök riadoztak, s én atyám akaratából egy Viadomóba tartó hadmérnöki csoporthoz szegődtem, kik hasznát láthatták gyors eszemnek és matematikai ismereteimnek.

Sosem értünk célhoz: Edorl földjén ork portyázók rontottak ránk, s majd' mindünket lekaszaboltak. Súlyos fejsebet kaptam, nem tudok számot adni róla, miképp kerültem százhúsz mérfölddel távolabb, a nyugati erdőség egy kereskedelmi állomására, mit vert határvadászaink az ott élők segítségével cölöpfallal vettek körül, s némi túlzással gerendavárnak címeztek. Hevenyészett menedék volt, hatnyolc kőépületet, kétannyi kalyibát, féltucat sátrat, két szentélyt és egy kutat számlált mindössze, nekem - s még sokaknak - azonban az életet jelentette, ezért tőlünk telhetően védelmezni próbáltuk minden veszedelemtől.

Az anyagi mágia fortélyai után így sajátítottam el a lándzsavívás tudományát, így tanultam meg szellempajzs helyett acélból vertet emelni, s az első esztendő múltával a számszeríj szerkezetét is megreparáltam, ha kellett. Felgyógyulásom után kaptam kézhez bátyám levelét, ki shadoni gyalogok közé vegyülve harcolt messze északnyugaton. Tudatta, hogy atyánk Pyarronban lelte halálát, anyámnak és húgaimnak azonban sikerült kijutniuk; tudatta, hogy ő maga jól van, hogy dzsad feleséget vett, s mihelyt

a hadihelyzet engedi, személyesen jön értem. Sokáig sírtam aznap - talán ezért nem vettem észre a kereskedőt, ki alkonyattájt érkezett kétkerekű kocsijával, és a közelben, a vendégfogadó mellett rakta szét portékáját.

Nem ő keltette fel a figyelmemet, hanem a ló, mi terhét idáig hozta. Hatalmas állat volt, egykedvű és súlyos léptű, akár a gazdája; miután kikötötték, alig mozdult, mit sem evett, a várbeliek pedig irtózva kerülték, s azt suttogták róla, hogy a hó elején négy haramiát terített le, kik közül kettő arc nélkül, bezúzott bordákkal maradt az út porában. Tőlem, a fájdalom okán, idegen volt akkor a félelem, s egész megfeledkeztem a borzongásról is, mikor felfedeztem, hogy a kereskedő könyveket hozott.

Pultjához mentem, hogy szemügyre vegyem kínálatát. Elkoszlott, pörkös fóliáns volt mind, s nekem megint sírhatnékom támadt, mikor ráébredtem, hogy egytől-egyig a Magas Egyetem könyvtárából valók. Oly ritkaságok hevertek előttem, mikre - akolita lévén - korábban rápillantanom sem szabadott, a kereskedő azonban csupán egy ezüstöt kért értük, s kérésemre megígérte, hoz még efélét, ha visszatér.

- Jártál a városban? - faggattam mohón. - Láttad Pyarront?

- Pyarron halott - felelte ő, s halk hangjára borzongás kúszott végig gerincemen. Fakó arcával, sötét szemével a shadoni faliképek szentjeire emlékeztetett; volt benne valami ünnepélyes, valami szomorú. - Varjak és sakálok birodalma. Kincseit széthordták, nagyjai elmúltak vagy eltávoztak. Az égiek úgy osztották a büntetést, ahogy korábban az áldást: szeszélyük szerint.

- Nem vagyunk bűnösök - tiltakoztam. - Amit cselekedtünk, szükségből cselekedtük, hogy az embernem javát szolgáljuk vele!

- Nem így tesz-e minden fajzat? - pillantott rám a kereskedő. - S ugyan ki ismerhetné az istenek céljait?

Elköszöntem tőle akkor, mert nem akartam, hogy könnyezni lásson. Vittem a könyveket, a porból és hamuból kimenekített tudást, s távolabb húzódva figyeltem, mint vált szót a kereskedő más emberekkel. A várbeliek közül kevesen merészkedtek ponyvája alá, de kik megtették, elégedetten távoztak onnét: tudta, miért mennyit kérhet, az elesetteknek pedig még kedvezett is. Úgy sejtettem, pap lehet, kit szélsőséges nézetei miatt az egyház kivetett kebeléből, s ki most állhatatlanságáért vezekel, mielőtt elfoglalná helyét a romváros öntagadó szerzetesei közt.

Abban az esztendőben többször visszatért, s mindannyiszor értékes könyveket hozott nekem. A vidék írástudó népe előszeretettel bízta rá postáját, mert a levekek, miket kebelébe rejtett, mindig célhoz értek, s nem fenyegette veszedelem a nála letétbe helyezett értékeket sem: azt beszélték, a zsiványok kerülik, mert a kezdetben nemegyszer kímélet nélkül bánt el velük. Suttogták, messze északon tanulta ki a harc művészetét, fegyvert azonban nem láttam nála soha, s úgy véltem, portékái mellett kocsijában sem jut hely efféléneк. A kalmárok éppúgy utálkoztak rá, mint mi rájuk, hisz szikár tisztessége még nyilvánvalóbbá tette az ő dögmadár voltukat, de nem merészkedtek odáig, hogy kíséretük martalócait ellene küldjék; abban az évben túlontúl lekötötték őket a gyarapodás gondjai.

A második esztendő derekán, a nagy záporok múltával vettem észre, hogy a vendégfogadó tulajdonosa, egy Shadonból elszármazott asszonyszemély a szokottnál gyakrabban mosolyog rám. Koronként az asztalomhoz ült, és a kereskedőről kérdezett - még a Dúlás előtt özvegyült meg, s úgy tetszett, ha valaki, ő talán képes lesz visszanyerni az életnek a hallgatag embert. Szép teremtés volt, s noha a maga harminckét évével akkoriban riasztólag hatott rám, beszéltem neki a kereskedőről. Szavamat vette, hogy a következő alkalommal tudományos fejtegetéseink közben róla is megemlékezem, s közlöm a férfival, hogy szükségét látja egy új ruhának, mert az előző - főként kebelben - igencsak elrongyolódott már.

A kereskedő az őszön visszatért, s könyvek helyett valami különöset hozott nekem. Mézsűrű, homályos folyadékkal telt üvegcse volt, melyben kavics, bogárpajor, netán egy vadállat foga vagy karma lebegett - akárhogy erőltettem a szememet, nem lettem okosabb, elmém nyúlványai pedig mintha falba ütköztek volna, ámbátor sebesülésem óta még csapnivalóbb voltam mentalistának, mint annakelőtte. Úgy rémlett, többet a kereskedő sem tud: elmondotta, hogy az üvegcsét kolostorépítő szerzetesek lelték a Magas Egyetem düledékei közt, s még örültek is, hogy holminemű vetőmagvak fejében megszabadította őket tőle. Hálatelt szívvel vettem át ajándékát, miben hamuba fúlt ifjúkorom mementóját láttam, s nem tűnődtem többé, ásványrög vagy homunkulusz-e, mit a szirup őriz.

Fedél alá invitáltam, borral kínáltam a kereskedőt. Beszéltem neki a fogadósnőről, ki egy benyílóból reménykedő mosollyal figyelt bennünket, a fakó arc azonban rezzenetlen maradt, csak a szemekből sütött valami nem evilági fájdalom. A fekete ember felemelkedett az asztaltól, hogy a lova után nézzen, s én rádöbbentem, hogy iskoláztatásom és életszerű képzésem dacára maradt még tanulnivalóm épp elég.

A kétkerekű kocsi indulni készült már, mikor egy csapat martalóc érkezett a fogadó előtti térségre, mit valósággal elözönlöttek. Tizenketten voltak, de a szaguk egy csordáéval vetekedett; miután megéreztem, nem is volt maradásom a közelükben. Az állomás lakói fegyver után néztek, szájrólszájra adták a csendes riadót, összecsapásra azonban nem került sor: a fickók csak készleteiket töltötték fel, s két-három korsót ledöntve odébbálltak. Hírükhöz képest kissé csendesnek találtam őket, de akkor még nem jutott eszembe furcsálkodni ezen, s nem gondoltam rosszra akkor sem, amikor a kereskedő súlyos léptű málhása a kapu felé vette az irányt. A vendégfogadó emeleti ablakában a shadoni asszony állt, és valami kendőt gyűrögetett. A nyugati horizonton, a messzi Krán felett viharfelhők gyülekeztek, a szél esőszagot hozott, s én felsóhajtottam: az istenek legyenek



irgalmasak azokhoz, akiket az égiháború ma éjjel az utakon ér.

Korán visszavonultam, s fejemet a múltszagú fóliánsok egyikére hajtva már-már elszenderedtem, mikor berontott hozzám az özvegy. Szeme olyan volt, mint az eszelősöké, és azt hadarta, hogy a kereskedő veszélyben forog: a környék kalmárai ötven aranyat kínáltak a martalócoknak a rakományáért és a fejéért. Belémvillant, hogy az utóbbi nyilván jobban érdekli őket, aztán csak bámultam az asszonyra, akinek mindezt már a kocsi indulása előtt tudnia kellett - bámultam rá, és szédült a fejem.

- Miért? - kérdeztem. - Miért nem mentél oda hozzá, hogy figyelmeztesd?

- Kölyök vagy még - sziszegte az arcomba ő. - Mit tudsz te az életről?

Akkor már esett, a zápor szöges korbácsként vert végig a hajlék tetején. Villám lobbant odakint, az asszony szemei fekete üregeknek rémlettek az árnyékok között.

- Lovat kapsz - mondta hirtelen. - A legjobb lovamat, és meg is tarthatod, ha beéred és figyelmezteted a kereskedőt. Ma délben a halálát kívántam, de most... - Felrenézett. Rázkódott a válla. - Domvik az égben, mi lett belőlem? Mindannyian fenevadakká válunk idekint... Élet Teremtője, irgalmazz bűnös lelkünknek!

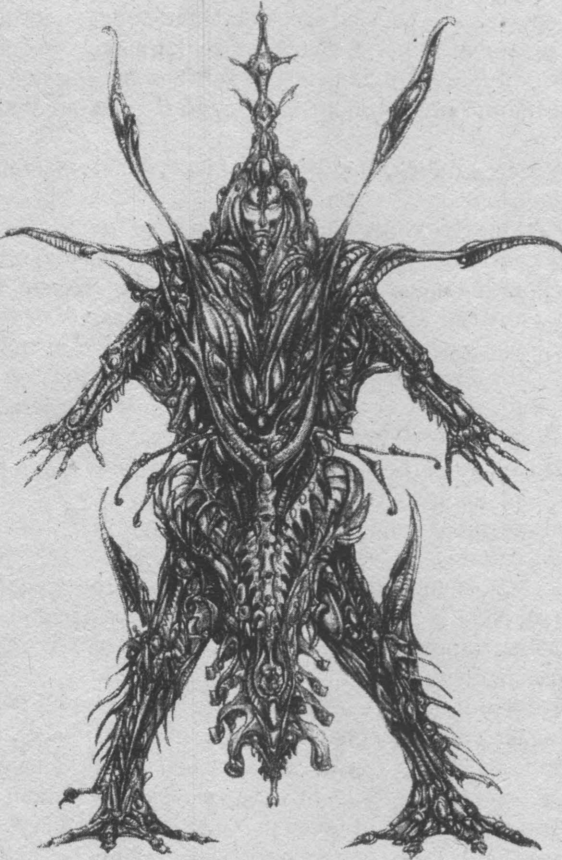
- Beérem a kereskedőt - mondtam neki, s feszengtem, mert az ő könnyei még a magaméinál is jobban zavartak. - Tégy róla, hogy a kapu nyitva maradjon, és verd fel a papot meg a kirurgust: mindkettőjükre szükség lehet!

Úgy engedelmeskedett, mintha zsinóron rángatták volna: az istállóhoz kísért, segített felnyergelni, aztán eliramodott az esőben. Úgy vágtattam el mellette, hogy sejtelmem sem volt róla: a magam szemével nem látom többé.

Jó lovas hírében álltam, de minden lélekerőmre szükségem volt ahhoz, hogy követni tudjam - s merjem - a homályba borult út kanyarulatait. Olykor a fák közé is bemerészkedtem, ami napközben sem bölcs dolog, alkonyat után, szakadó esőben pedig igazi istenkísértés, de nem tehettem mást: úgy éreztem, tartozom a fakó arcú, szótlan embernek, ki példájával támogatta megrendült hitemet, s a vadság közepette is visszaadott valamit az elveszett boldogságból.

Szembevágtattam a sötétséggel, s egy fertályóra múltán, az átalút melletti irtáson megpillantottam a kétkerekű kocsit. A szörnyű málhás jöttöm zajára felvetette fejét, s mintha horkantott volna - az égzengéstől mit sem hallottam, lovam azonban tüstént meghőkölt, levetett a hátáról, s szűkölő nyerítéssel egy helyben forgolódva kis híján agyontiport.

Félregördültem, a kereskedőtől kapott üvegcsét markolva Adronhoz, a Fény Urához fohászkodtam - aztán beleütköztem valamibe, s odapillantva felsikoltottam, mert egy férfi volt az, aki minden pórusán vért izzadva fetrengett és bömbölt a sárban. A következő villámlobbanás megmutatta, hogy körös-körül testek - haldoklók vagy holtak - hevernek, csak a kereskedőt nem láttam sehol. Kiáltozni kezdtem utána, s hirtelen mozgást észleltem a kocsi túloldalán. Mintha egy hatalmas madár tárta volna ki szárnyát, az éjszakánál is feketébb homály borult rám. Ordítást hallottam, de nem ember, s nem is farkas üvöltött: a hang késként vágott védtelen elmémbe, üllőként zuhant a mellemre, s én megint felsikoltottam, érezvén, hogy orromból és fülemből dőlni kezd a vér. Szélroham száguldott el mellettem, falként fogta fel, taszította félre az esőcseppeket. Lovamat, mely még mindig az úton forgolódott, mintha pörölycsapás érte volna: kiforduló szemmel, tajtékos szájjal zuhant az irtásra, s hasztalan próbált feltápászkodni; oldala mellett vörös kígyók tömege, kiomlott belei gőzölögtek. Abban a szörnyű pillanatban megértettem, hogy ez a sors vár rám is, az üvegcsét mégsem engedtem el - úgy rémlett, ez az utolsó, ami hajdani valómból megmaradt nekem.



Az örvény nekem rontott, de nem tépett ízekre. Azon kaptam magam, hogy égnek forduló arccal fekszem a sárban, s fogaim közt megcsikordul a homok. A szelet kavaró szárnyak most mintha óvón borultak volna fölém - aztán megpillantottam a lényt, a *förtelmet,* mely a kocsi felől közelített, s e látványt nem kívánom senki emberfiának a nap és a holdak alatt. Ösztövér alak volt, csontvázszerű, kocso-



nyás húsa tengervízként hullámzott a villámok fényénél. Az egyik pillanatban emberarcot viselt, a másikban mintha csupa üreg maszk borította volna bőrlebenyes fejét - a szemek, a sötét szemek azonban a kereskedő szemei voltak, s a régi, titkos fájdalommal eltelten meredtek rám.

- Elkéstél - szólt, s olybá tűnt, mintha mondandóját kárhozott kórus zengené. - A haramiák jobban ismerik a kerülőutakat.

- Ki vagy te...? - ziháltam, s képtelen voltam örvénylő húsmaszkja helyett máshová tekinteni. - *Mi* vagy te?

- Két úr szolgája - zúgta a fantom. - Kráné és Pyarroné, netán egyiké sem; hasztalan tűnődöm, az igazság csak távolodik tőlem. Mikor ezek a vadak elém ugrottak, és a pénzemet követelték, valami... megváltozott bennem. Múlt napok fénye kísért, szellemhangok súgnak rettentő dolgokat. Emlékszem az órára, mikor Selmo városa elbukott. A nagymester jobbján álltam, mikor a lovagok kitárták a Fellegvár kapuit; tudtam, hogy az orkok támadni fognak, hogy az Égi Templom reánk zuhan, s hogy a Tizenhármak a sereg jobbik felével fizetnek a diadalért - ez volt Elorand búcsúja, s én nem tudtam rávenni magam, hogy tőrt döfjek a bordái közé.

- Azért küldtek, hogy... hogy meggyilkold az Aranykör nagymesterét?

- Talán. Néha úgy rémlik, magam döntöttem, néha úgy, hogy nem volt más választásom: a Tizenhármak érkeztekor, a Próféta halálakor minden összezavarodott bennem. Irtóztam a testtől, amit viselnem kellett, a kisszerűségétől, a mulandóságától, a félelmeitől... és most *ettől* a testtől irtózom, ami úgy hatalmasodik el rajtam, mint a tavaszi láz. Nem vagyok az, aki voltam, és önmagam sem lehetek többé. Beszéltem ezekhez az emberekhez, az igazságot mondtam nekik, és ők belepusztultak: a mi igazságunkat a te fajtád nem állja ki.

- Emberként gondolkodsz - suttogtam. - Ha úgy akarod... ember lehetsz.

A sötét szemekből tompa szomorúság sütött felém.

- Alkonyatig szabadon dönthettem - szólt az aquir. - Lehetőséget kaptam a sorstól, és nem éltem vele; most ezért a hibáért is fizetnem kell.

Értetlenül bámultam rá, aztán összerezzentem: a zápor surrogásán át is meghallottam azt a másik hangot, a támadni kész csörgőkígyók neszére emlékeztetőt, s megéreztem a Semmi hidegét is, mely egy eleven lény dühödt mordulásával vont gyűrűt körénk.

- Látod? - emelkedett fel a kereskedő. - Krán sosem feledkezik meg övéiről.

Nehezemre esik számot adni arról, ami ezután következett. Gyanítom, életemet a kereskedő üvegcséjének köszönhetem - a későbbi vizsgálatok során valamely homályszörny*foetum*ának bizonyult, holt-eleven résznek, mi képes megkötni az ősi varázserőt: ha lar-dori esztendeimet hasznosabban töltöm, tán felismerem. Álmatlan éjszakákon gyakorta tűnődöm, min változtathattam volna így, s mindig oda lyukadok ki, hogy talán semmin, talán mindenen - ám ott és akkor, az átalút melletti irtáson csak a kígyócsörgés és a hidegség létezett, mi torkon kapott, s olyan erővel nyomott vissza a sárba, hogy elmémet fájdalom ködösítette el.

A rémek beszéde gondolatözön volt, szúró kín-mintázat, mi a villámok fényénél égett tudatomba. Képek kísérték őket, egy szűk és levegőtlen világ képei, hol a Kosfejű kegyeltjei éltek és haltak, mielőtt uruk parancsára az emberek közé vegyültek, hogy harcosok, tanácsnokok és fejedelmek, Ranagol szemei és fülei váljanak belőlük. A lény, akit kereskedőként ismertem, szirtként magaslott a sötétségben; harmadik szemem talán embernek látta volna, azt azonban csak esztendők múltán, a Gon-Shadlek partján sikerült a világra nyitnom, s talán nem is élnék már, ha akkor megteszem.

- Megvagy hát - zengte az első jövevény, dagadó fekete vitorla a Semmi tengerén. - Felkészültél-e, hogy tetteidről számot adni visszatérj velünk?

- Nem tehetem.

A sötétség úgy háborgott köröttem, mint a tenger vihar idején. Az eső elverte arcomról és kezemről a vért.

- Tisztátalanként éltél - harsogott az éteri kórus -, de az erődet nem vesztetted el. Közénk tartozol, urunk szava által ismét teljes lehetsz; kövess bennünket, és minden kétségedtől megszabadulsz!

A kereskedő fejmozdulata fájó bizonytalanságot tükrözött.

- A vidék népe... szükséget szenved. Felelősséggel tartozom a boldogulásukért.

- Ezek a hús szavai - morajlott a vitorla-hang. - A szellem mást parancsol, s mi azért jöttünk, hogy megszabadítsunk a perclények béklyóiból.

A kereskedő szörnyű lova a sarat kapálta, az orrából lövellő páragomolyok lassan terültek szét a holtak s haldoklók mezején.

- Ne! - kiáltotta a sápadt alak. - *Ne merészeljétek!*

Az égzengés moraját feketén dördülő sikoly harsogta túl. Olyan erő telítette, hogy amerre száguldott, még a fák is meghajoltak; mérföldnyi széles csapást vágott a rengetegen át, égi pörölyként zúdult a gerendavárra, mely másfél esztendőn át az otthonom volt, s egy szemvillanás, egy villámlobbanás alatt elsöpörte e világ térségeiről. Valami megmagyarázhatatlan módon láttam, hogy a rönkök meghasadnak, a falak megrogynak, az eleven lények agyagfigurákként porlanak szét; láttam a nyitott kapuban álló, barázdált arcú papot, az apró termetű kirurgust, ki baljával posztósapkáját tartva bámulta a pusztítás förgetegét, s láttam az asszonyt, a szerelmes asszonyt, ki Domvik angyalához fohászkodva halt meg - láttam őket, és szívemet jéggé dermesztette a keserűség.

- Elvégeztetett - üzente az első aquir, kinek temérdek

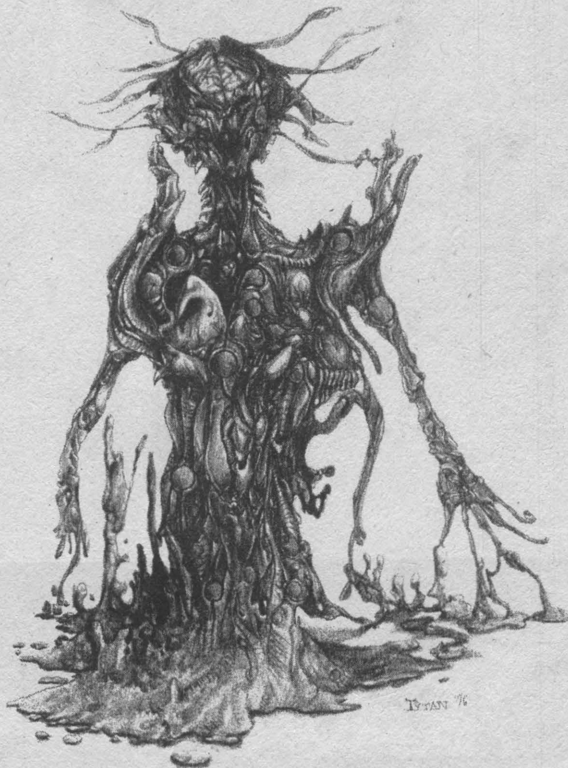
szeme parázsfénnyel égett az átalút homályában. - Nincs többé akadálya, hogy hazatérj velünk.

A lény, ki emberként Selmo katonája, utóbb a kereskedő volt, éleset kiáltva rontott nekik. Jobbja, mivel fóliánst cipelt, boroskupát emelt és zablát fogott, hatalmasra nőtt, pengévé keskenyült, majd lecsapott: kétfelé hasította a fekete vitorlát, megmerítkezett a kráni küldött zsigereiben, s máris a következő felé lendült, oly sebességgel, mit csak a képzelet szárnyán követhet gyarló szemem. A homály köre megtört: az árnyak hátráltak, majd csontdárdákat, húsbuzogányokat sarjasztva támadtak a közülük valónak. A kereskedő - nem visz rá a lélek, hogy másként nevezzem - kölykeit óvó vadként szállt szembe velük. Kacaja tátongó sebeket nyitott testükön, szisszenései nyomán szemek gőzlöttek el, szájak forrtak össze, csapásai fejeket röpítettek a sárba; az utolsó rikoltás nyomán lángok csaptak az égig, s mire elenyésztek, a halvány arcú alak egymaga állott az irtás közepén.

Még láttam, hogy felém pillant, aztán elvesztettem az eszméletemet; az éjszaka hátralévő részéről, Predoc földjére vezető közös utunkról nem tudok számot adni. Felocsúdva egy határszéli városban, könyörületes és istenfélő emberek között találtam magam. Törött kezem-lábam sínbe rakták, és megtettek minden tőlük telhetőt lelkem elnyugosztására is: közölték, hogy bár a gerendavár veszedelmét senki nem élte túl, Praedarmon lovasai - kiket a kereskedő jöttében értesített - két napra rá beértek s megsemmisítették a szörnyűségben vétkes ork hordát. Elmondották, hogy a fakó arcú férfi kocsiját és árukészletét a falak közt szentelt pallosra váltotta, s szörnyű igása nyergében nyugatnak, a Fekete Határ felé indult; biztosra vették, hogy egyike azon lovagoknak, kiket rendjük pusztultával csak a bosszú vágya éltet, s én nem ingattam meg őket hitükben - valami azt súgta, hogy a "kereskedő" útját Shackallor trónusáig, önnön végzete kapujáig holt krániak szegélyezik majd.

Hasztalan próbáltam kideríteni, ki volt... azaz hogy kivé lett végképp az átalútnál történtek után. Bátyám a következő tavaszon megjelent, s további kezelésre Új-Pyarronba vitt - itt megszereztem a Fellegvárban elhalt lovagok neveit, ám hogy melyiket viselte közülük megmentőm, nem világos ma sem. Gyógyulásom után felkerestem bizonyos családokat, hátha a vonások hasonlatossága nyomra vezet, aztán felhagytam e gyakorlattal, mert beláttam, hogy vétek felszaggatni a régi sebeket. Azokból az esztendőkből csak az üvegcsét őriztem meg, s valahányszor beletekintek, a kereskedőre, a hősökre és apámra emlékezem.

Most, hogy e történetet fajunk és a világ okulására elbeszéltem, egyebet nem mondhatok: láttam valakit, ki szörnynek született, de emberként halt meg, s vigaszt találok hitemben, hogy a sötét erők, mik egyes földmélyi népek lelkét áthatják, sosem győzhetnek az emberszív rejtelmein.




M a G u S



Aquir mágia

z aquirok Ynev legősibb lakói, múltjuk az óidők homályába vész - hozzájuk képest még az elfek is kései jövevények, legfeljebb a sárkányok vetekedhetnek velük. Akkoriban léptek a teremtés színpadára, amikor a világot még más törvények irányították: az első istenek anyagi testben jártak közöttük, a mágia pedig nyers örvényekben kavargott mindenfelé. Sötétebb és vadabb korok maradékai ők; életfelfogásuk, lelki felépítésük, környezetükhöz való viszonyuk gyökeresen más, mint az utódfajoké.

Ez a különbség legélesebben talán az alkalmazott mágia terén mutatkozik meg. Az utódfajok már egy megállapodott, nyugalomban lévő világban sajátították el a misztikus tudományokat, s a rejtett energiákat csak bonyolult manipulációkkal képesek a maguk hasznára fordítani. Az aquirok viszont a háborgó-forrongó őskáosz gyermekei: ha mágiát használnak, közvetlenül az ősforrásból merítenek, nem pazarolják az idejüket meditációra, energiagyűjtésre, összpontosításra. A két módszer között tátongó szakadékot legtalálóbban egy analógiával érzékeltethetjük. Ha a mágia alkalmazása megfelel az olvasásnak, akkor az utódfajok fejtetőn állva, fél szemmel, tükörből betűzgetik a szöveget; az aquiroknak ezzel szemben nincs más dolguk, mint belelapozni az előttük nyugvó fóliánsba.

A klasszikus mágiában a varázsló a környezetéből - az egész Ynevet körülvevő manahálóból - vonja ki a varázslataihoz szükséges energiát. Az eljárás szigorú önfegyelmet, megtisztított tudatot és erős összpontosítást igényel. Fölhasználásáig a manát a mágus az elméjében tárolja; amikor szabadjára engedi, rituális varázsigékkel, jelekkel és kézmozdulatokkal tereli a megfelelő csatornába, s éri el a kívánt hatást. Ez a módszer igen bonyolult, az egyes varázslatok elsajátítása hosszú éveket, évtizedeket vesz igénybe.

Az aquirok ezzel szemben kettős természetű lények: anyagcseréjük egyszerre zajlik profán és mágikus síkon. Ez azt jelenti, hogy fizikai testük jelentős mennyiségben tartalmaz kötött állapotban lévő mágikus energiát, amely állandó tartalékot képez, *és bármikor* felszabadítható. Ezt a fajta energiát nyers manának - szakszóval *od*nak - nevezzük. A közönséges manától az különbözteti meg, hogy nem különféle mesterséges pszi-szűrőkön keresztül jut a szervezetbe, hanem természetes anyagcsere útján, és fizikailag megfogható formában van jelen. Az élő aquirok testnedvei és szövetei telítve vannak *od*dal; haláluk után az energia órák leforgása alatt elpárolog földi maradványaikból, mivel a mágikus anyagcsere leáll.

Az od felszabadításához nincs szükség bonyolult műveletekre, az aquirok számára ez ugyanolyan természetes dolog, mint az embereknél a lélegzés. Az energiának persze formát, irányt és célt kell adni, ám ezt az aquirok a létező legegyszerűbb módon oldják meg: beszéddel. Anyanyelvük - mely még az óidőkben alakult ki - képes az od manipulálására és formába öntésére. A mágikus energiáknak ez a szinte ösztönös alkalmazása a teremtés hajnalán minden értelmes lénynek sajátja volt, mostanság azonban már csak az aquirok (és még egy-két félig elfeledett nép) gyakorolják.

Az aquir mágia egyedi vonásai a fentebbiekből adódóan a következők:

1. A manahálótól teljesen függetlenül működik. Az aquiroknak mindig rendelkezésükre áll a szervezetükben elraktározott od, és korlátozás nélkül képesek felhasználni. Ráadásul az od a testükben keletkezik, nem a környezetükből vonják ki; ha teljesen kimerítették a varázshatalmukat, az manamentes területen is újratermelődik.

2. Erősen zavarja a manahálót. Egy aquir hatalomszó kimondása olyan hatással van a manahálóra, mintha sziklát hajítanának egy békésen fodrozódó tóba. Az elhangzásával egy időben alkalmazott hagyományos varázslatoknak komoly esélyük van rá, hogy nem jönnek létre, hanem egyszerűen szertefoszlanak; elsöpri őket a hullámverés. Ez egyfajta kísérőjelenség, a hatalomszó eredeti hatásától teljesen független. A manaháló háborgásának persze visszhangja is van: a tanult varázslók és a mágia más avatott művelői mindig megérzik, ha hatalomszavakat használnak a közelükben.

3. Egyetlen szegmens alatt aktiválható. A hatalomszavak lényegében aquir nyelven kiáltott parancsok. Alkalmazójuknak sem összpontosítania nem kell rájuk, sem kísérő kézmozdulatokat végeznie.

4. Nem dobható ellene mágiaellenállás. A természetes mágiaellenállás, illetve a különféle típusú pszi-pajzsok a klasszikus mágia elvén működnek, így hát csak az ellen nyújtanak védelmet. A hatalomszavak ellen kizárólag od felhasználásával lehet védekezni, ami az utódfajok szervezetéből hiányzik.

5. Huzamosabb használata kimeríti, sőt meg is ölheti alkalmazóját. Az aquirok hatalmas mennyiségű fölös oddal rendelkeznek, ha azonban nyakló nélkül dobálóznak a hatalomszavakkal, egy idő után még ők is kifogynak belőle. Természetesen ilyenkor is folytathatják, ezzel azonban szörnyű terhet rónak a szervezetükre, amely előbb-utóbb meg fogja sínyleni. Hatványozottan vonatkozik ez az utódfajoknak arra a maroknyi egyedére, akik valamely különleges körülmény folytán képesek az aquir mágia alkalmazására: az ő od-tartalékuk minimális.

6. Hatása egyszerre érvényesül a létezés párhuzamos síkjain. Nem nyújt tehát védelmet ellene, ha valaki viasszal bedugaszolja a fülét, de még az sem, ha valami módon tökéletesen kikapcsolja minden érzékszervét. Elmarad viszont a hatás, ha a fizikai síkon megakadályozzák a hatalomszó elhangzását, például mágikus csendaurával veszik körül az aquirt. (Az energia ez esetben is felszabadul, ám ártalmatlanul szertefoszlik, mivel az aquir nem tud a beszédével célt és irányt adni neki.)
7. Használata nyelvhez kötött. Ez nem azt jelenti, hogy valahányszor az aquirok megszólalnak az anyanyelvükön, csupa hatalomszót mondanak! Beszédük csak akkor telítődik mágikus energiával, ha kiejtés közben nyomatékosítják. Ilyenkor kiáramlik belőlük a szervezetük által termelt odnak egy töredéke; így jön létre a hatalomszó. Mindazonáltal hatalomszavakat kiejteni *csak és kizárólag* ősvilági nyelveken lehet!



Az aquir nyelv és dialektusai

Az aquir nyelvnek három (illetve négy) jól elkülöníthető dialektusa létezik: a Szolganyelv, a Nemes Nyelv és a Titkos Nyelv. Az utódfajoknak azok az egyedei, akik megtanulnak aquirul, a Szolganyelvnek egy romlott változatát beszélik, amit néha Korcsnyelvnek is hívnak. Az egyes hatalomszavaknak ennek megfelelően általában három vagy négy verziója van. A magasabbrendű nyelvekben a hatalomszavak hatása erőteljesebb, od-igényük nagyobb.

A magasabbrendű dialektusok feltételezik az alacsonyabbrendűek ismeretét, fordítva azonban ez nem áll. Egy közönséges aquir, akinek a Szolganyelv az anyanyelve, beszéli a Korcsnyelvet is, a Nemeset és a Titkosat viszont nem. Ugyanakkor egy aquir nagyúr, aki a Titkos Nyelv beavatottja, mindegyik dialektusban meg tudja értetni magát - bár aligha fog odáig lealacsonyodni, hogy a Korcs- vagy a Szolganyelvet használja!

Fontos leszögezni, hogy ha valaki megtanulta valamelyik nyelvjárást, az a dialektus *összes* hatalomszavát ismeri. Elvégre a hatalomszavak nem egyebek közönséges nyelvi fordulatoknál, némi nyomatékkal ejtve!

A **Korcsnyelvet** az aquiroknak azok a rabszolgái beszélik, akik nem tartoznak ugyan közéjük, mégis részesültek abban a kiváltságban, hogy megtanították őket aquirul. Rajtuk kívül csak maroknyi beavatott ismeri a Korcsnyelvet: az Anat-Akhan fejvadászai, a Kobrák átoperált ügynökei, a Fadöntők törzsének ork-aquir félvérei, a Symarel Berkanu boszorkányrend és a Pókok, a Homálytestvér gyermekei. A tiltott tudásért tönkregyötört testtel és korai halállal fizetnek; az ellenérték Ynev-szerte rettegett hírnevük.

A **Szolganyelv** a legalacsonyabb fokozat, amin egy született aquir az anyanyelvét beszélheti! Ez más szóval azt jelenti, hogy a legnyomorultabb aquir torzszülöttek is lényegesen több hatalomszót ismernek és használnak, mint az Anat-Akhan legképzettebb Transcepse. Az ismertebb aquir fajok közül Kránban a gho-raggok és a kir-sissek beszélnek Szolganyelven, Ediomadban pedig a Szolgák (Idan Va'Dreeteh).



A **Nemes Nyelv** a kultúrahordozó aquir népek dialektusa, akik már nem számítanak szolgarendűnek, ám fajtájuk vezetésére sem tarthatnak igényt. Háborúban közülük kerülnek ki az aquir seregek hadnagyai és kapitányai, időnként pedig diverziós feladatokat osztanak ki rájuk. Ez utóbbi kategóriába tartoznak például az alakváltó shi-krisek. Érdekes, hogy a rettegett hírű sötét elfek is a Nemes Nyelvet beszélik; úgy tűnik, státusuk az aquirok között nem számít annyira kiemelkedőnek, mint azt hatalmukból gondolhatnánk.

A **Titkos Nyelv** ismerői kétszáznál is kevesebben vannak egész Ynevén. Ők az aquirok generálisai és arisztokratái; félelmetes erőknek parancsolnak, s hatalmukat még a Tizenhármak is félik. A kráni aquirok közül ide sorolhatók a saquadok és a mos-quinek, az ediomadiak közül pedig egyes Valóvérűek (Rachat Ma'Niigan). A köznapi érintkezésben ők is a Nemes Nyelvet használják; a Titkos Nyelvre csak akkor váltanak át, ha egymás között vannak, vagy ha le akarnak számolni valakivel. Ilyenkor jaj a külvilági idegennek: nincs az az egyszerű kalandozó, aki dacolni tudna az aquirok nagyjainak haragjával!

Az od

Az aquirok belső mágikus energiáját, az odot pontokban (Op) mérjük. Minden aquir meghatározott mennyiségű Op-vel rendelkezik; ez az érték általában fajspecifikus. A hatalomszavak aktiválása Op-be kerül; hogy egészen pontosan mennyibe, az attól függ, hogy milyen nyelven hangzik el a hatalomszó.

Korcsnyelv	1 Op
Szolganyelv	2 Op
Nemes Nyelv	3 Op
Titkos Nyelv	4 Op

Ne felejtsük el, hogy a magasabbrendű nyelvek ismerői beszélik az alacsonyabbrendű nyelveket is - tehát például egy mos-quinnek nem feltétlenül muszáj a Titkos Nyelven kimondania a hatalomszót, használhatja a három másik dialektus valamelyikét is!

Ha az aquirnak elfogyott az Op-je, de hatalomszót akar alkalmazni, megteheti - ez esetben azonban a hatalomszó költsége közvetlenül az Ép-iből vonódik le. Ilyenkor a veszteség maradandó, semmiféle profán vagy mágikus módszerrel nem lehet meggyógyítani. Az aquir végsőkig kiszipolyozta a saját szervezetét, és tartós belső károsodásokat szenvedett. (Ennek a jelenségnek tudható be az aquir mágiát használó halandók lassú sorvadása és korai öregedése. Nekik nagyon kevés Op-jük van, ezért gyakran túlerőltetik magukat.)

Ha od-értékük a maximum alá csökkent, az aquirok minden órában automatikusan visszakapnak 1 Op-t. Ehhez sem meditálniuk, sem pihenniük nem kell: a szervezetük egyszerűen újratermeli a felhasznált energiát. Aquir mágiát alkalmazó halandók esetében az újratermelés üteme lényegesen lassúbb: ők 12 óránként nyernek vissza 1 Op-t.

Az aquirok - a többi fajjal ellentétben - védekezni is tudnak a hatalomszavak ellen. Ösztönösen megérzik ugyanis, hogy hány Op-t fektetett bele a hatalomszóba az ellenfelük, és ha ők a maguk részéről ugyanennyi Op-t áldoznak a támadás elhárítására, a hatalomszó nem hat rájuk. Ez a fajta védelem szigorúan személyes: ha a hatalomszó több alanyra fejti ki hatását, az Op-ket feláldozó aquir csak önmagát mentesíti.

A támadó jellegű hatalomszavak elleni védekezés teljesen ösztönös, összpontosítást nem igényel. Nem számít külön cselekvésnek, ezért nem járnak miatta levonások a harci dobásokhoz. Egy körben korlátlan számú támadás ellen lehet védekezni, bár mindegyik elé külön-külön kell Op-gátat emelni. Mivel ez teljesen automatikus reakció, kezdeményeződobást sem szükséges tenni rá. Ha az aquirokat bármikor - akár álmukban is - hatalomszavas támadás éri, ösztönösen elhárítják - feltéve, ha van rá elég Op-jük. Amennyiben ugyanis a támadás erőssége akár egyetlen ponttal is meghaladja a védekezésre fordított Op-mennyiséget, a hatalomszó maradéktalanul kifejti rájuk a hatását. (Természetesen az aquirok nem *kötelesek* védekezni; ha úgy látják jónak, lemondhatnak erről a lehetőségről.)

Az aquir mágiát használó halandók ugyanígy képesek védekezni a hatalomszavak ellen, egyetlen fontos különbséggel: ők nem érzékelik ösztönszerűen a támadás erősségét. Amikor meghatározzák, hogy hány Op-t áldoznak az elhárítására, találgatniuk kell.

Nem minden hatalomszó támadó jellegű: akadnak olyanok is, amelyek a kimondójukra hatnak, vagy hosszabb-rövidebb ideig tartó mágikus jelenségeket idéznek elő. Ezeknek a hatalomszavaknak a hatását ugyanilyen módon meg lehet szüntetni: csak az kell hozzá, hogy egy másik aquir feláldozzon annyi Op-t, amennyibe a hatalomszó került. (A gyakorlatban ilyenkor spontánul kigondolt ellen-hatalomszavakat használnak.) Mivel ez tudatos, aktív cselekvés, kezdeményeződobást kell tenni rá, és az adott körben az aquir egyik akciójának számít.

A fentiek miatt az aquirok egymás közt folytatott viszályaikban erősíteni is szokták a hatalomszavaikat. A hatalomszavak erősítése teljesen másképpen működik, mint a hagyományos varázslatoké. Nem a hatásfokukat módosítja - az attól függ, milyen nyelven ejtik ki őket -, hanem az átütőerejüket és a más hatalomszavakkal szembeni ellenállóképességüket. Egy Nemes Nyelven kimondott Csontrombolás mindig ugyanannyi veszteséget fog okozni, függetlenül attól, hogy az erőssége 3-as vagy 45-ös; a különbség annyi a két verzió között, hogy a 3-as erősítésű Csontrombolásnak az utolsó aquir szolga is ellenáll, a 45-ös erősíté-



sűnek a hárítása viszont már egy nemes aquir od-tartalékait is igénybe veszi. Vagy más példával élve: a 4-es erősítésű Őselemi Metamorfózis (Titkos Nyelven kimondva) egyetlen körrel sem tart tovább, mint a 64-es erősítésű, csak éppen ez utóbbit egy ellenséges aquir sokkal nehezebben tudja megszüntetni.

Hatalomszavakat csak az alap Op-költségük egész számú többszöröseire lehet erősíteni. (Az alap Op-költség annak a függvénye, hogy milyen nyelven ejtik ki őket; lásd fentebb.) Például: a Nemes Nyelven kimondott hatalomszavak alaperőssége 3-as, ezért föl lehet erősíteni őket 6-osra, 9-esre vagy 99-esre, de teszem azt 5-ösre vagy 40-esre nem.

Ha egyszerű halandókkal akad dolguk, az aquirok nemigen bajlódnak a hatalomszavaik erősítésével. Több kárt úgysem tudnának okozni velük, legfeljebb az ellenük való védekezést nehezítenék meg - a külvilágiaknak viszont eleve semmi védelmük nincsen az aquir mágiával szemben. A hatalomszavak már alaperősítésen is könnyűszerrel végeznek velük.

A hatalomszavak másik fontos tulajdonsága, hogy megzavarják a manaháló finom szövedékű áramlatait. A manaörvény pillanatokig tart csupán, ám annál hevesebb. A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy a hatalomszó kimondása *után*, az adott kör hátralévő részében létrejövő hagyományos varázslatoknak komoly esélyük van rá, hogy nem sikerülnek. Ennek a valószínűsége attól függ, milyen nyelven ejtik ki a hatalomszót.

Korcsnyelv	**25 %**
Szolganyelv	**50 %**
Nemes Nyelv	**75 %**
Titkos Nyelv	**100 %**

Ha a varázslat nem jön létre, a ráfordított manamennyiség elvész: minden látható kísérőjelenség nélkül szétszóródik a háborgó manahálóban. Amennyiben egy körben több hatalomszó is elhangzik, külön-külön mindegyikre ki kell dobni a százalékos esélyt, tehát nem csak a legerősebbnek a hatása érvényesül. Könnyű belátni, hogy ha egy varázslónak nagyobb számú aquirt vezérel az útjába a rossz sors, az egyetlen esélye a gyorsaságban rejlik: a hatalomszavak kiejtése *előtt* létrehozott varázslatokra ugyanis értelemszerűen nem kell százalékos dobást tenni.

Az érem másik oldala, hogy a manaörvény által támasztott hullámverést a hatalomszó kimondója körül 1 km-es körzetben minden varázsló észleli. ("Varázsló" alatt ez esetben szigorúan a mozaikmágia művelői értendők; a többi mágiahasználó kaszt titkos érzékei korántsem ennyire kifinomultak, ők csak akkor figyelnek fel a hatalomszavakra, ha hallótávolságon belül tartózkodnak.) Sűrűn lakott vidéken tehát rendkívül nehéz - ha ugyan nem lehetetlen - titokban alkalmazni az ősfajok mágiáját.

Amennyiben konfliktushelyzetbe kerülnek, az aquirok - érthető módon - a hatalomszavak használatát részesítik előnyben az alkalmazott erőszak más formáival szemben. Egymás közötti viszálykodásaikban ez nagyon hamar felemészti az od-tartalékaikat, hiszen támadásra-védekezésre egyaránt ebből merítenek, és egy 10-es erősítésű od-pajzsot általában a legutolsó szolga is fel tud állítani. Az avatatlan külső szemlélő persze az egészből csak annyit lát, hogy a harcoló felek félelmetes hangzású, bömbölő-csikorgó igéket vagdosnak egymás fejéhez, és közben nem történik semmi. (Legalábbis addig, amíg egyiküknek el nem fogynak az Op-i.) Egyetlen aquir sem szeret azonban védtelenül maradni az ellenséges hatalomszavakkal szemben, ezért ha Op-készletük megcsappan, változtatnak a taktikájukon. A sötét elfek például félelmetes harcosok; a sa-quadok Káosz-Metha pártfogását élvezik; a mos-quinek kitanulták a klasszikus mágia fogásait.

Alapvetően más a helyzet, ha az aquirok nem saját testvéreikkel, hanem az utódfajok gyermekeivel kerülnek szembe. Ilyenkor szinte biztosra vehetik, hogy ellenfelük képtelen védekezni a hatalomszavak ellen, és nem haboznak kihasználni az alkalmat. Arra azért vigyáznak, hogy az Op-tartalékuknak legalább a fele megmaradjon - egyfajta elemi elővigyázatosság ez, arra az esetre, ha egy másik aquir (például harcostársaik egyike) orvul hátbatámadná őket. Mivel azonban közönséges halandók ellen alaperősítésen használják a mágiájukat, a szolgarendűnél előkelőbb aquiroknak aligha lesz szükségük Op-ik felére; egy átlagos kalandozótársaságot négy-öt, egy kisebb hadsereget nyolc-tíz hatalomszóval letarolnak.

Hogy pontosan mekkora egy aquir maximális Op-készlete, az elsősorban a fajától függ, de bizonyos tűréshatáron belül egyedi eltérések is létezhetnek. Az alábbiakban sorra vesszük a Bestiariumban ismertetett aquir fajokat, megadjuk az átlagos Op-értékeiket, és néhány szóval jellemezzük mágiahasználatuk sajátságait.

1. Gho-raggok: Ez a harcias kráni aquir nép nem sok gondot fordít a nyelvi kultúrára. A mindennapi érintkezésben a Korcsnyelvet beszélik (a többi aquir ezért mélységesen lenézi őket), de ismerik a Szolganyelvet is: elsősorban törzsi rituáléikon használják. A fegyveres harcot módfelett kedvelik, mindazonáltal közben nem haboznak a Szolganyelv hatalomszavaival lesújtani ellenfelükre. Mivel valamennyien kevertvérűek (csak az apjuk gho-ragg, az anyjuk mindig közönséges halandó), a szervezetük viszonylag kevés odot termel: az egyes egyedek maximális Op-értéke 10 és 20 pont között mozog.

2. Kir-sissek: Ezek az aquirok nagyon ritkán beszélnek; ha mégis, akkor a Szolganyelven szólalnak meg. Tébolyító hatalmú énekük az aquir nyelv egy kizárólag általuk ismert alkalmazási módja. Op-t ugyan nem kell fizetniük érte, ezt azonban az ének hatásfoka sínyli meg, hiszen a hagyományos mágiaellenállás bizonyos fokig védelmet nyújt ellene. Ha a kir-sissek látják, hogy énekük hatástalan, a Szolga-



nyelv hatalomszavaihoz folyamodnak. Így általában el tudják kerülni a fegyveres harc kockázatát, amelyben nem jeleskednek különösebben. Az egyes egyedek maximális Op-értéke 20 és 30 pont között mozog; ha Op-tartalékuk 5 pont alá csökken, kísérteties énekük elveszti őrjítő bűverejét.

3. Mos-quinek: A mos-quinek az újító szellemű, változásokra fogékony aquir népek közé tartoznak. Évtízezredekkel ezelőtt felkeltette kíváncsiságukat az utódfajok klasszikus mágiája, és nem nyughattak addig, amíg minden csínját-bínját el nem sajátították. Igen bonyodalmasnak találták viszont a manakinyerésre használt eljárásokat, és kifejlesztettek rá egy újfajta módszert. Lényegében véve a testükben tárolt od-energia bizonyos hányadát alakítják át folyamatosan manává. Ez azzal a következménnyel jár, hogy od-tartalékaik - ahhoz képest, hogy nemes aquirok - viszonylag szűkösek, ellenben állandóan megújuló saját manaforrással rendelkeznek, amely a manahálótól függetlenül működik. A hagyományos mágia mélyenszántó ismerete némi előnyhöz juttatta őket a többi aquirral szemben; Op-iket gyakorlatilag csak a hatalomszavak elleni védekezésre használják. Más a helyzet persze, ha egyszerű halandókkal harcolnak; ilyenkor kíméletlenül alkalmazzák a hatalomszavakat, amelyeket a legmagasabb fokon - a Titkos Nyelven - ismernek. Az egyes egyedek maximális Op-értéke 50 és 60 között mozog.

4. Sa-quadok: Ezek a fanatikus aquirok valamennyien a Titkos Nyelvet beszélik, ami pátriárkáik szerint Káosz-Metha adománya volt a népüknek. Az aquir nyelv alsóbbrendű dialektusait megértik ugyan, megszólalni azonban nem hajlandók rajtuk, és ez a hatalomszavakra is vonatkozik. Következésképpen még az aquirok között is hírhedtek arról, hogy az őket ért inzultusokra mindig a legpusztítóbb és legelrettentőbb módon reagálnak. Mivel nemes aquir létükre szokatlanul sokan vannak - fajuk lélekszámát megközelítőleg negyvenre becsülhetjük -, elég nagy különbség mutatható ki az egyes egyedek varázshatalma között. A legfiatalabb, öt-hatezer éves sa-quadok maximális Op-tartaléka 60 pont körül van; ők a kráni Középső Tartományokban élnek, két-három fős csoportokban. Ugyanez az érték azoknál a pátriárkáknál, akik Shackallor tilalmával dacolva (és valamelyik testvérének titkos pártfogását élvezve) prédikálják Káosz-Metha igéit a Tiltott Tartományokban, akár a 100 pontot is elérheti. A legtöbb sa-quad Op-készlete valahová e két szélsőség közé esik.

5. Shi-krisek: Ezek a rendkívül intelligens és veszedelmes alakváltók nem tartoznak ugyan a nemes aquirok közé, igazából azonban szolgarendűeknek sem mondhatók, hiszen - különleges képességeik miatt - gyakran bíznak rájuk önállóan végzendő, bonyolult döntéseket és jó helyzetmegítélést igénylő feladatokat. Más kérdés persze, hogy a shi-krisek ösztönösen irtóznak mindenféle fegyelemtől; innen fakad uraik iránt táplált olthatatlan gyűlöletük. (Nem igaz, hogy a nemes aquirok a legalantasabb munkákat is shi-krisekkel végeztetik; ilyesmire legfeljebb fenyítés gyanánt fanyalodnak. Ami keveset az utódfajok erről tudnak, azt küldetésük során elfogott alakváltókból szedték ki, akik erősen eltúlozták a saját rossz helyzetüket. Valójában a shi-krisek viszonylag megbecsült tagjai az aquir társadalomnak; csak éppen még senki nem utazott el a Tiltott Tartományokba, hogy ezt kiderítse.) Mindent összevetve bizton állítható, hogy a shi-krisek a legveszedelmesebb aquirok, akikkel a kalandozó Kránon vagy Ediomadon kívül találkozhat. A Nemes Nyelvet beszélik, ám ha idegen környezetben diverziós munkát végeznek, általában óvakodnak a hatalomszavak használatától; ha akad a közelben egy-két varázsló, könnyen lelepleződhetnek. Amennyiben ez bekövetkezik, persze már nincs miért óvatoskodniuk; ilyenkor minden hatalmukat szabadjára eresztik, akár az összes Opjüket elhasználják, hiszen más aquirok - akiktől tartaniuk kellene - nemigen vannak a közelükben. Egy leleplezett shi-kris foglyul ejtése hihetetlenül nehéz feladat, mivel az egyes egyedek maximális Op-értéke 40 és 50 között mozog.

6. Sötét elfek: Az obszidiánelfek érdekes módon nem örvendenek igazán nagy megbecsülésnek az aquir társadalomban. Ennek okait csak találgatni lehet; valószínűleg a





faj őstörténetében keresendők. Tény, hogy a sötét elfek hatalma vetekszik a nemes aquirokéval, ennek ellenére azok nem ismerik el őket maguk közül valónak. Az egyik sáskamágus *(mos-quin)* például gyűlöli a másikat, folyamatosan a vesztére tör - egyszersmind azonban tiszteli is benne az ellenfelet, nem vitatja el tőle rangját, méltóságát, számon tartja emlékezetes tetteit. Ugyanez a mos-quin egy obszidiánelfben nem lát egyebet vérszomjas ragadozónál, veszedelmes, ám kezelhetetlen állatnál, és Shackallor idomítatlan kopójának tekinti. A sötét elfeknek e sajátságos státusa abban is tükröződik, hogy csak a Nemes Nyelvet beszélik, a Titkos Nyelv aquirfejedelmek számára fenntartott misztériumaiba nem nyernek beavatást. A szervezetükben lappangó mágikus energia mindazonáltal igen jelentős; az egyes egyedek maximális Op-értéke 70 és 90 között mozog.

7. **Korcsok (Ochak Va'Maadad):** Az ediomadi korcsok helyzete egyedülálló az aquirok körében, mivel - némák lévén - nem képesek a hatalomszavak használatára. Mágikus értelemben tehát nyomoréknak minősülnek - ezért is taszították ki őket a Mélyebb Csarnokokból. Az aquir dialektusokat a Nemes Nyelvvel bezárólag megértik ugyan, de használni nem tudják. Mindazonáltal aquirok ők is, szervezetük folyamatosan termeli az od-energiát - ám ezt kizárólag a támadó hatalomszavak elleni védekezésre fordíthatják. Varázshatalmuk teljesen passzív; még ellen-hatalomszavakat sem használhatnak a tartós effektusok megszüntetésére. Ez persze keserűvé és ingerlékennyé teszi őket; frusztrációjukat a kezük alá adott Szolgákon élik ki. Az egyes egyedek maximális Op-értéke igen széles skálán mozog, 20-tól egészen 50 pontig. Túlnyomó többségük persze a skála alsóbb régióiba sorolható; nagyon kevés olyan van közöttük, aki 30-nál több Op-t képes tárolni a szervezetében.

8. **Szolgák (Idan Va'Dreeteh):** Ez a kevert vérű népség összetételét tekintve rendkívül vegyes. Körülbelül tíz százalékukat bukott korcsok teszik ki; rájuk nézve a 7. pont alatt megadott szabályok az irányadóak, bár maximális Op-értékük sohasem haladhatja meg a 25 pontot. További tíz százalékuk viszonylag romlatlanul őrizte meg az ősi aquir vért; ők Szolganyelven beszélnek, maximális Op-értékük 5 és 10 között mozog. Harcban ezek fajtájuk bajnokai és zászlóhordozói. A fennmaradó híg vérű, gyülevész csürhe Ediomad söpredéke: csak a Korcsnyelvet ismerik, az egyes egyedeknek legfeljebb 2-5 Op-je van. Mégis hihetetlenül veszélyessé teszi őket, hogy általában nagy tömegben támadnak, torkuk szakadtából üvöltve hatalomszavaikat. A létszám pótolja az egyéni képességek hiányát; ahol a szolgák hordája megjelenik a csatasíkon, ott a varázslók mágiája csődöt mond, az ellenséges sereg pedig szétzilálódik előttük, mint száraz falevelek a viharban. Nem véletlen, hogy a Valóvérűek Ediomad külső gyepüire száműzték őket; kétháromszáz szolga egy csapatban még számukra is komoly veszélyt jelentene.

9. **Valóvérűek (Rachat Ma'Niigan):** A Valóvérűekről nagyon nehéz általánosságokban nyilatkozni, hisz gyakorlatilag ahányan vannak, annyifélék. A legtöbben közülük - jobbára azok, akiket fizikailag még nem sorvasztott el teljesen az ezredéves beltenyészet - csupán a Nemes Nyelvet ismerik; ezeket tulajdonképpen csak az különbözteti meg a korcsoktól, hogy nem némák. (Harci- és Op-értékeik megfelelnek a korcsokénak.) Mások úgyszintén a Nemes Nyelven beszélnek, ám testük csenevészebb, varázshatalmuk erősebb. (Harci értékeiket lásd a Bestiarium "Valóvérű" címszava alatt; maximális Op-tartalékuk 45 és 65 pont között mozog. A Wayne Chapman és Raoul Renier M.A.G.U.S.-regényeiben szereplő ediomadi Valóvérűek részint ebbe a kategóriába, részint az előzőbe tartoztak.) Végül pedig Ediomad legmélyebb bugyraiban él egy maroknyi ősaquir - húsznál többen semmiképpen sem lehetnek -, akiknek a hatalma a kráni nagyokéval vetekszik. Ezek a titokzatos lények sohasem merészkednek a felszínre; nem mintha félnének tőle, egyszerűen nem érdekli őket a külvilág. Az ediomadi főhierarcha, aki a hamis gőggel a Csarnokok Fejedelmének hívatja magát, sokkal csekélyebb kreatúra náluk; hozzájuk képest a Fekete Hadurak mind porszemek, bár egyesek közülük állítólag kapcsolatban állnak a shuluri Boszorkányerőd gazdáival. Ezek az aquirok fajtájuk mágiájának mesterei: a Titkos Nyelven beszélnek, s maximális Op-értékük 80 és 120 pont között mozog.

Ellen-hatalomszavak

Az ellen-hatalomszavak spontán összeállított bűvigék, amelyek tartósan fennálló mágikus effektusok lerombolását célozzák. Éppen ezért nem lehet tételesen felsorolni őket, hiszen mindegyiket másféle effektus ellen alkalmazzák, s kiejtőjük pillanatok alatt, ötletszerűen fogalmazza meg őket.

A megszüntetendő effektus általában egy másik hatalomszó hatása. Ha ilyenkor az ellen-hatalomszó erősítése meghaladja a hatalomszó erősítését, az effektus azonnal összeomlik. (Például egy aquirt, aki Őselemi Metamorfózissal átalakította magát, ellen-hatalomszóval vissza lehet változtatni eredeti formájába.) Az egyszer már kimondott hatalomszó utólagos erősítését az ősmágia törvényei még akkor is tiltják, ha a hatása huzamosabb ideig tart.

Az ellen-hatalomszavak romboló hatását más ellen-hatalomszavakkal semlegesíteni nem lehet! Általában ugyanez vonatkozik azokra a támadó célzatú hatalomszavakra is, amelyek pillanatok alatt, maradandó érvénnyel fejtik ki hatásukat.

Az ellen-hatalomszavak alkalmasak a hagyományos mágiával létrehozott effektusok megszüntetésére is. Ez esetben a klasszikus varázslat erősítésének csak a *tizede* számít, lefelé kerekítve; például egy 25 E-s Tűzfal lerombo-



lásához elegendő egy 3 Op-be kerülő ellen-hatalomszó. (Ez lehet egy alaperősítésű ellen-hatalomszó a Nemes Nyelven, vagy egy 3-as erősítésű a Korcsnyelven.) Magában a varázslásban az ellen-hatalomszavak nem képesek megakadályozni az ellenséges mágusokat, a varázslat hatását azonban semlegesíthetik, amennyiben annak időtartama legalább 1 kör.

Ellen-hatalomszavakkal a hagyományos mágiával készült varázstárgyakat is tönkre lehet tenni; ilyenkor a bennük tárolt energia felszabadul, és szétoszlik a manahálóban. Maga a tárgy sértetlen marad, ám mágikus hatalmát elveszti. Az ellen-hatalomszó erősítésének a varázseszköz Mp-igényének *egytizedét* kell meghaladnia, lefelé kerekítve. (Egy egyszerű rúnakard Mp-igénye 63 pont; varázserejének végleges megszüntetéséhez tehát legalább 7 Op-be kerülő ellen-hatalomszóra van szükség.)



Védekezés a hatalomszavak ellen

Mint láthattuk, a közönséges halandónak nem sok esélye van az aquir mágiával szemben; az ősnépek gyermekeinek egy-két kurtán odavetett szavukba kerül csupán, hogy egyszer s mindenkorra eltöröljék őket a föld színéről. A tisztavérű aquiroknak még azok a kiváltságos kevesek sem igazán ellenfelek, akik szörnyű áldozatok és kimondhatatlan tettek árán maguk is elsajátították az ősmágia alapfogásait. A tábortüzek mellett szájról szájra szálló regékben mégis számos olyan mitikus hős, legendás kalandozó szerepel, akik bemerészkedtek Krán és Ediomad sötét bugyraiba, keresztülverekedték magukat a csapdákon s a földmélyi szörnyeken, majd egy-két nemes aquir trófeájával az övükön tértek meg a felvilágba. Hogyan lehetséges ez?

Nos, először is ezeknek a történeteknek a java része pontosan az, aminek első hallomásra tűnik: mese. Tény és való, hogy megdöbbentően sok ifjú és becsvágyó kalandozó keresi föl a hősi hírnév reményében Ediomad csarnokait; mint ahogy tény az is, hogy megdöbbentően kevesen jönnek vissza onnan. A regösök csak a sikeres vállalkozásokra emlékeznek, a kudarcba fúltakat hamar elfeledik; ajkukon pedig előbb-utóbb minden apró csetepaté emberfölötti viadallá duzzad, s a levágott aquirok száma megszázszorozódik. Ennek bizonyítására álljon itt egy passzus a becsületben megőszült toraniki fegyvermester, Lothar dul Kosztasz visszaemlékezéseiből, amiket - írástudatlan lévén - hercegkapitánya egyik jegyzőjének mondott tollba.

"Méghogy én Valóvérűeket öltem volna? És a Mélyebb Csarnokokban? Teremtő Kyel, írnok uram, hogy mi temérdek balgaságot össze nem hordanak rólam azok a mézesmázos szavú kobzosok! Az égiek a tudói, de néha belegondolok, hogy a cifra lantpengető pávák valóban ennyire ostobák-e, vagy titkon más urat szolgálnak a hazug regéikkel. Mert ez csak egyvalamire jó: a hegyek közé csábítja a fegyverre alig érett ifjakat, hírt és dicsőséget szerezni. Elmennek fiatalon és erőtől duzzadóan, aztán soha nem térnek vissza, vagy ha mégis, hát önmaguk árnyékaként, szótlanul és megkeseredve. Az ő kedvükért mondom el írnok uramnak az igazat - énnekem már nincs szükségem hazug hírre-névre, épp elegendő dicsőséget szereztem Toraniknak a harcmezőn. Mégsem ezért tisztelnek annyira őméltósága serkenő bajszú regrutái, hanem egy szégyenletes megfutamodás miatt, amelynek terhe ötven esztendeje nyomja a lelkemet.

Igen, jártam a hegyekben. Megszédítette a fejemet az a sok históriás ének Gorodak Malkhaszról, az öreg Vasökölről. Tán százszor is hallottam a tábortüzeknél, hogyan szállt szembe egymaga az elfajzott korcsok hordájával, hogyan kaszabolta szét puhány csigatestüket, s hogyan hasította ketté derékig a csürhét hátulról dirigáló torzszülöttet. Tizedmagammal kerekedtem fel; szép szál legények voltunk mindahányan, s olyan keménynek hittük magunkat, akár a beriqueli tél. Csengő aranyban fizettük meg a pengénkre bocsátott áldást, mert úgy hallottuk, az aquirfajzatokat nem fogja a közönséges acél; jómagam Arel oltárán hagytam a pénzemet, de tudtam,

hogy a többiek közül néhányan inkább a Háromfejű szentélyét keresték föl. Csak azt nem értettük, miért olyan mogorva velünk a vén Vasököl. Le akart beszélni minket az egészről, és amikor nem adtuk be a derekunkat, káromkodva hátat fordított nekünk. Megöregedett, gondoltuk mosolyogva; félti a hősi hírét a fiataloktól.

A hegyekig vezető útról nem beszélek. Vad vidék az, ötven éve még vadabb volt: nem maradt szűzen a pengénk, míg célhoz értünk, de számítottunk erre, és nem ijedtünk meg a saját árnyékunktól. Találtunk egy barlangnyílást, amiből éjjelente gonosz párák szálltak föl. Orkok kóboroltak arrafelé; néha megrohanták a környékbeli falvakat, fiatal lányokat raboltak, és bedobták őket a barlangba. Egyiküket sem látta viszont a családja soha többé.

Mi elkergettük az orkokat, a parasztok határtalan örömére. Pénzt nem fogadtunk el tőlük - koldusszegények voltak -, de a lányaik hálóját nem utasítottuk vissza. Elvégre a halálnál is rosszabb sorstól mentettük meg őket.

Úgy okoskodtunk, hogy bármi is lapul a barlangban, nagy szüksége van a fiatal nőkre. Most, hogy az orkok eltakarodtak a környékről, senki sincs, aki szállítaná neki őket. Előbb-utóbb tehát ki kell dugnia az orrát a felszínre; akkor pedig mi is ott leszünk, és megkapja tőlünk a magáét.

Felváltva álltunk őrséget a barlangtorok körül; hárman közülünk éberen figyeltek, a többi pihent. Sodronyingben aludtunk, és a kezünk soha nem tévedt messzire a kardmarkolattól; ostoba tejfelesszájúak voltunk ugyan, de nem bolondok. Az egyik cimborámnak egy kevés elf vér is folyt az ereiben, valahonnan dédapai részről; úgy osztottuk be a váltást, hogy éjszakánként mindig rajta legyen az őrség sora.

Két hét múlva jöttek elő, világos nappal; bármit is mondjanak, egyáltalán nem zavarja őket a fény. Legalábbis ezt a kettőt nem zavarta. Igen bizony, írnok uram, ketten voltak. Az egyik egy töpörödött kis gnóm, aszottalma-képpel és földig lógó karokkal; a másik egy hétlábnyi óriás, furán csillogó páncélban, ami valahogy nem úgy idomult a tagjaihoz, ahogyan kellett volna. Egyáltalán nem látszottak félősnek vagy bizonytalannak.

Előrontottunk a bozótból, megszentelt kardjainkat magasra emelve. Körbevettük őket, elvágtuk mögöttük a visszautat. A tervünk az volt, hogy az egyiket élve fogjuk el, és kiszedjük belőle, mi van a barlangban. Említettem már, hogy nem voltunk bolondok; nem akartunk vakon belerohanni az ismeretlenbe.

Gundar ért oda elsőnek az óriáshoz. Az áldott penge lesújtott a páncélra - és kettétörött. Az óriás meg sem rezdült az ütéstől, és a harci kiáltásainkat sem viszonozta. Néma volt, mint a csuka; és gyors, mint a kígyó. Egy töviscsúcsos csatabárd lógott az oldalán; nyugodtan leemelte a tartószíjáról, és széthasította vele Gundar fejét. Két másik cimborám kétfelől közrefogta; ő suhintott egyet azzal az átkozott fegyverével, és megölte őket. Nem tudom, miféle mágia munkálhatott a vasában, de úgy vágta az acélsodronyt, mint izzó kés a vajat.

A társa, a gnóm nem hallgatott; éppen ellenkezőleg. Kimondott egy szót, ami mennykőcsapásként hasított a fejembe. Előfordult már veled, írnok uram, hogy amikor betűvetésre oktatod őméltósága gyermekeit, a rovópálcájuk megcsikordul a palatáblán, és a te hátadon végigfut a hideg? Nos, ez éppen ilyen érzés volt, csak mintha az az átokverte pálca a koponyád belsejét karistolná végig.

A levegőbe emelkedtem, és jó hét lábnyit zuhantam hátrafelé, nehéz sodronyingben. Fuldokolva kapkodtam levegő után, és mikor úgy-ahogy magamhoz tértem, láttam, hogy mind az öten így jártunk, akik a kis gnómot szemeltük ki magunknak. Ha közönséges boszorkánymester, nem lett volna ideje rá, hogy összefondorkodjon valami varázslatot; ahhoz túl gyorsak voltunk, túl fiatalok. De neki egyetlen szavába került az egész.

Én még a kábaságot próbáltam kirázni a fejemből, amikor dul Barak már talpon volt, és megindult a gnóm felé. Ő volt az egyetlen köztünk, aki nem sodronyinget, hanem mellvértet viselt; lovaskatona korából őrizte meg ezt a szokását. A töpörödött kis aquir megint mondott valamit, mire a cimborámon szétrobbant a mellvért. Temérdek ujjnyi hosszú, borotvaéles acélszilánkra. Nem volt szép látvány, írnok uram, elhiheted.

Ekkor még nem féltem, csak rettenetesen dühös voltam. Fölálltam; üvöltöttem. A kis gnóm tovább beszélt. A szavai visszhangot vertek a fejemben, végigbizsergették a bőrömet. Baloldali társam, alighogy feltápászkodott, úgy zuhant vissza a fűre, mint a kő. Jobbfelől kiáltást hallottam: "Boldog isten, nem látok!" A tisztás túlsó szélén Tileo már egymaga viaskodott a páncélos óriással. Ő volt az elfszemű; a legjobb kardforgatónak tartották mindünk közül.

Sokáig azt hazudtam magamnak, az aquir gnóm bűvigéi futamították meg a lábamat. Pedig nem kellett ahhoz mágia, hogy én akkor elszaladjak. Szégyenletes tett volt, elismerem; ha ott maradok, talán segíthettem volna a többieknek, bár ezt igazából kétlem. Ifjonc létemre sokszor farkasszemet néztem már a halállal - de végignézni, ahogy pillanatok alatt lemészárolják körülöttem a gárda legderekabb fiatal harcosait; ez megtörte az elszántságomat. Rohantam, mint akinek démonok loholnak a nyomában; és azt hiszem, ez nem is járt messze a valóságtól, bár senki nem vette magának a fáradságot, hogy az üldözésemre induljon.

Egy sűrű csalitban tértem magamhoz, és elöntött a szégyen. Három csatában vettem már részt akkor, és nem rendültem meg soha semmitől. Gyáva nyúl módjára megfutamodni; ezt nem vártam volna magamtól. Ott kellett volna maradnom a többiekkel, és vállalni a halált. Ma már persze tudom, hogy futottak volna ők is, ha tud-

nak, csak éppen énrám aznap szélesebben mosolyogtak az istenek.

Visszamentem, és mindmáig vallom, hogy ez több volt, mint amit az emberek javarésze megtett volna a helyemben. Felkészültem a halálra; de mire a tisztásra értem, ott már néma csend honolt. A cimboráimnak nyoma veszett, csak a füvön száradó vér tanúskodott a sorsukról. Kilenc friss barázda húzódott a gyepen a barlangszáj felé, amilyeneket a magatehetetlenül vonszolt testek hagynak maguk után. De a néma óriás ott maradt; Tileo kardja végül mégis megtalálta a rést a páncélzatán. A fegyverét elvitték, őt magát azonban a társa nem méltatta rá, hogy megadja neki a végtisztességet.

Elhatároztam, hogy leveszem róla a páncélt. Nem, nem hullarabló módjára viselkedtem; rosszabbul annál. Nem azt a szörnyű vértet kívántam, amit úgysem embertestre szabtak; a tetemet akartam meggyalázni, szétszabdalni, földbe taposni. Tehetetlen düh tombolt bennem, és kínzott a szégyen.

Nem bírtam lehámozni róla a páncélt, így hát végül szó szerint kivágtam belőle. Nem is lehetett volna másként levenni róla. Belülről egybe volt nőve azzal a szörnyű vérttel; akár egy csigaházban burjánzó húsdaganat. Nem a páncélja volt, hanem a ***héja****.*

Legbelül megtaláltam őt magát is. Egészen pici volt, törékeny és csenevész, mint a vízfejű csecsemők, akiket a balsorsú anyák Darton ünnepén a tengerbe vetnek. A végtagcsonkjaiból szerteágazó csápok sarjadtak, melyek a páncél egész belső felületét beszőtték, és sárga nyálka folyt belőlük, amikor a kardom átvágta őket. Csúf mészárosmunka volt.

Nem tudnám okát adni, miért hoztam vissza magammal Thorakba. Biztos nem a magiszterek kedvéért, akik borszeszes kádba rakták, és elrekkentették valahová a tudósházuk pincéjébe. Talán valami zavaros bosszúérzet munkált bennem; ti elragadtátok tőlem az enyéimet, most lám, én ragadok el egyet közületek. Értelmetlen dolog volt persze, hiszen aligha törődtek vele, mi történik a társuk holttestével. Ha érdekli őket, a nyomorult gnóm bizonyára azt is becipeli a barlangba a cimboráimmal együtt.

Mikor elterjedt a hír, hogy trófeát hoztam magammal, mindenki kikiáltott aquirölő hősnek. Kézről kézre adtak az előkelő társaságban; a csapszékekben ingyen mérték nekem a bort. Én pedig ittam, mint a gödény. Ittam, hogy ne kelljen emlékezni a gyalázatomra; hogy ne lebegjen előttem folyton Gundar, dul Barak, Tileo meg a többiek arca; hogy ne költözzön jéghideg reszketés az inaimba, valahányszor eszembe jut az a torz vigyor az aquir gnóm arcán.

Egyszer a vén Vasököllel együtt részegedtünk le a sárga földig. Összebarátkoztunk, és sok mindenre megtanított. Aznap éjjel - két évvel a cimboráim halála után -, elmesélte nekem, hogyan tett szert ***ő*** *az aquirölő névre. Az igazságot a puhány hordákról meg a kettéhasított Valóvérűről.*

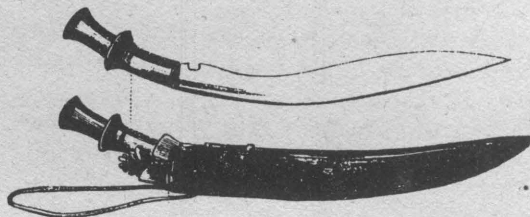
De ez már az ő szégyenének a története lenne; és mivel régen a sírjában porlad, nincs jogom hozzá, hogy foltot ejtsek hősi emlékezetén."

Az aquirokkal viaskodó legendás bajnokokról szóló történetek legtöbbjében ilyen soványka igazságmag rejlik, vagy éppenséggel teljes egészében koholmányok. Ez azonban nem jelenti azt, hogy az összes csupa hazugság lenne. Akad közöttük néhány, ami többé-kevésbé híven tükrözi a valóságban történteket, az elkerülhetetlen cifrázásoktól és tódításoktól eltekintve. Nagyon kevés ilyen hiteles esetet ismerünk, s azok zöme is mitikus alakok, eleven legendák nevéhez fűződik. Néhány példából azonban - és most a közelmúlt eseményei közül válogatunk - úgy tűnik, hogy alkalomadtán közönséges halandóknak is sikerülhet e páratlan fegyvertény. Rudrig ves Garmacor, egy harmadszülött shadoni nemes, a Pyarroni Dúlás idején párviadalban vágta le a kráni seregek egyik aquir kapitányát; egy Kopó álnevű renegát Iker az alidaxi Kristálykirálynő megbízásából meggyilkolt egy Valóvérűt Ediomadban; az Inkvizíció atyái borzalmas veszteségek árán lelepleztek és elpusztítottak egy kráni alakváltót Berrana-roda városában. Itt közönséges, egyszerű emberek kerültek szembe az ősfajok gyermekeivel, és végül mégis győzelmet arattak. Hogyan történhetett ez?

Nos, az aquir mágia ellen négyféle tényező nyújthat némi védelmet:

1. **A jószerencse.** A kalandozóknak olykor hihetetlen szerencséjük van. Minden aquir lehet néha fáradt vagy indiszponált; ha éppen az imént csapott össze valamelyik fajtársával, varázshatalma is megcsappanhat. Legtöbbször azonban erről szó sincs, úgyhogy elég csökevényes szellemi képességekről tesz tanúságot az a reménybeli hős, aki a jószerencse kegyére alapozza az aquirok elleni haditervét.

2. **Az isteni beavatkozás.** Az isteneknek megvannak a kedvenceik a halandók között, akiket igyekeznek megóvni az ősmágia ártó hatalmától. Mogorva Chei például a Sólyomasszony, Airun al Marem pedig a Hallgatag Úr pártfogoltja. Amennyiben azonban az aquirok ellen készülő kalandozó nem hozzájuk mérhető személyiség, jobban





teszi, ha nem táplál túlzott reményeket az isteni védelemmel kapcsolatban.

3. **A nagyhatalmú szövetségesek.** Bármilyen félelmetesek az aquirok, vannak olyan ellenségeik, akik a siker reményében vehetik föl velük a harcot. Nem egy híres kalandozó alkalmazta azt a taktikát, hogy ilyen szövetségeseket keresett magának. Más kérdés, hogy az aquirok legveszedelmesebb ellenségei vagy maguk is aquirok, vagy más ősfajok gyermekei (dzsennek, óelfek, sárkányok). Ezek a lények pedig nem sokra értékelik értékelik az egyszerű halandók segítségét, vagy ha mégis, legfeljebb ágyútölteléknek szánják őket.

4. **Az aquir védőtalizmánok.** Mint ahogy a halandók is készítettek varázseszközöket a hagyományos mágia elleni védekezésre, az aquiroknak is megvannak a maguk védőpajzsai az ősmágiával szemben. Ezeknek a tárgyaknak legfontosabb tulajdonságuk, hogy od-energiát tartalmaznak. Fajtársaik általában élő aquirokból készítik őket. A klasszikus felosztás szerint megkülönböztetünk közöttük csontamuletteket, bőrtalizmánokat, húsbilincseket, ínfonatokat és egyedi tárgyakat. Valamennyinek közös jellemzője, hogy csak akkor működnek, ha folyamatos érintkezésben vannak gazdájuk testével. Ez esetben meghatározott erősségű od-pajzsot gerjesztenek maguk körül. A pajzshoz egy Op-érték van rendelve, és teljes védelmet nyújt a talizmán viselőjének (és *csakis* neki) minden olyan hatalomszó ellen, amelynek az erősítése nem haladja meg ezt az értéket. Ha valaki több talizmánt hord magán, védőértékük összeadódik. Az így létrejött pajzs egy körben tetszőleges számú hatalomszónak képes ellenállni. Amennyiben a talizmán gazdája képes az ősmágia alkalmazására, a pajzs Op-értéke mindig hozzáadódik azokhoz az Op-khez, amiket a személyét támadó hatalomszavak elleni védekezésre fordított. Az aktívan használt hatalomszavakat és ellen-hatalomszavakat viszont ezek a varázstárgyak nem erősítik.
Az aquir védőtalizmánok viselésének persze hátulütői is vannak. Az od-energiát ugyanis csak *tárolni* tudják, *megtermelni* nem. Tulajdonképpen a gazdájuktól vonják el a varázserőt; ezért is kell állandóan fizikai kapcsolatban lenniük vele. Az aquirok általában óránként kapják vissza az Op-iket; ha azonban talizmánokat használnak, ez az időtartam annyiszorosára nő, amennyi az általuk viselt talizmánok véderejének összege. Amennyiben tehát egy aquir egy 1 Op-s csontamulettet és egy 5 Op-s húsbilincset hord magán, 1 elhasznált Op-t nem 1, hanem 6 óra alatt nyer vissza.
Az ősmágia másfajú alkalmazóira ugyanezek a szabályok vonatkoznak, csak éppen az ő szervezetük eleve lassabban - 12 óránként - termeli újra az elvesztett energiát. Amennyiben például a fenti két talizmánt az Anat-Akhan egyik fejvadásza viseli, minden egyes elhasznált Op-t 3 nap (6 x 12 óra) múlva fog visszakapni.

Az ősmágiát egyáltalán nem ismerő halandókra nézve még súlyosabb következményekkel jár az aquir védőtalizmánok használata. Az ő szervezetük egyáltalán nem termel odot, ezért a varázstárgy kénytelen onnan elvonni a működéséhez szükséges energiát, ahonnan tudja: gazdája életerejéből. Minél hatékonyabb od-pajzsot gerjeszt maga körül a talizmán, annál durvábban csapolja meg viselője tartalékait. A bölcs kalandozó legfeljebb pár kurta óráig hordja ezeket a különleges varázseszközöket - és még ez esetben is komoly veszélynek teszi ki magát.
Az aquir védőtalizmánok persze hihetetlenül ritkák, legalábbis Krán és Ediomad határain kívül. Ráadásul bizonyos szinten élőlénynek tekinthetők, ha nem is tudatosnak. Ezért mindegyiküknek van Ego-értéke, és az utódfajok gyermekeinek kezében ereklyéknek minősülnek. Készítőik hazájában azonban csak afféle drága csecsebecsének tartják őket, és a szolgarendűnél előkelőbb aquiroknak általában van egy-kettő belőlük. Nem tévesztendők tehát össze az igazi aquir ereklyékkel, amelyek valóban elrettentő hatalommal bírnak: birodalmakat és koronás császárokat döntenek pusztulásba.
Az aquir védőtalizmánokról és az aquir ereklyékről a későbbi fejezetekben olvashatunk bővebben.

Az utódfajok és az aquir mágia

Rendkívül ritkán ugyan, de előfordul, hogy az utódfajok valamelyik gyermeke alapfokon kitanulja az aquir mágiát. Hosszú, keserves procedúra ez, súlyos terhet ró testre-lélekre egyaránt, s az eredmény nem mindig áll arányban az érte hozott áldozatokkal.

Az utódfajok azért nem képesek hatalomszavakat használni, mert a szervezetük nem termel od-energiát. Ebből egyértelműen következik, hogy aki mégis alkalmazni tudja az ősnépek mágiáját, annak az ereiben aquir vérnek kell folynia, ha mégoly kevésnek is. Ha ez a feltétel nem teljesül, akkor hiába töri magát, legfeljebb annyit ér el, hogy megőrül vagy megnyomorodik. Ynev kontinensén a közönséges halandóknak öt olyan csoportja ismeretes, amely többé-kevésbé intézményesen űzi az aquir mágiát, s tudását nemzedékről nemzedékre tovább is adja.

1. Az Anat-Akhan. Ezek az elit fejvadászok hosszú évezredeken keresztül álltak a kráni Tizenhármak szolgálatában, mígnem haldokló Tutor Majorisuknak egy éjszaka látomása támadt. Hogy milyen víziót látott a jövőről, immáron örökre titok marad; mindenesetre utolsó parancsa értelmében a klán fegyverre kapott, kiverekedte magát a barátból lett ellenségek közül, s pártot váltva Yllinor szolgálatába szegődött. Mindössze kilencen voltak a túlélők, akik fel-



ajánlották szolgálataikat Chei királynak; ám mindannyian ősi és tekintélyes családból származtak, ami Kránban azt jelenti, hogy felmenőik között aquirok és démonok is akadtak. A Korcsnyelv ismeretét Kránból hozták magukkal; új hazájukban aztán gyermekeket nemzettek és szültek, ily módon örökítve tovább ősi vérüket. Mivel különösen hosszú életűek voltak, módjukban állt felnevelni és kitanítani ivadékaik több generációját; a tehetségeseket befogadták a klánba, az alkalmatlanok magjából és méhéből pedig újabb nemzedékek fakadtak. Azok a fejvadászok, akik képesek hatalomszavakat használni, egytől egyig a kilenc alapító vér szerinti leszármazottai. A közkeletű vélekedéssel ellentétben nincsenek sokan; az Anat-Akhan tagjai közül legfeljebb ötvenen értenek az aquir mágiához, a többiek csak fegyverforgató tudományukra hagyatkoznak. A beavatottak többségének maximális Op-értéke 2 pont; a Transcepseké és a klánt irányító Tutoroké ennél magasabb, kivételes esetben akár a 6 pontot is elérheti.

2. A Kobrák elit ügynökei. Észak-Ynev leghírhedtebb bűnszövetkezete híres arról, hogy hihetetlenül türelmes, és nem válogat az eszközökben. Esztendők és emberéletek százaiba került, míg szert tettek néhány aquir nyelvű tekercsre; grammatikusok tucatjai őrültek bele, míg megfejtették belőlük az ősnyelv szabályait. Most már csak olyan ügynökökre volt szükség, akik alkalmazni is tudják ezeket az ismereteket; és a Család nem habozott a legförtelmesebb módszerekhez nyúlni az ügy érdekében. Kalandozókat fogadtak, akik nagy véráldozat árán összefogdostak nekik néhány kevert vérű Szolgát az ediomadi Külső Csarnokokból; ezeket aztán elevenen felboncolták titkos lazarettjeikben. Több száz éven át tanulmányozták az ősfajok szervezetét, mire úgy érezték, hogy eleget tudnak. Ekkor borzalmas operációknak vetettek alá néhány önkéntest maguk közül; átszabták a hangszálaikat, frissen kivágott aquir szerveket ültettek át beléjük, vérátömlesztést adtak nekik a fogoly Szolgák véréből. Az első alanyok irtóztató kínok között szenvedtek ki, de a Kobrák türelmesek voltak, és folytatták a kísérleteiket. Talán az ezredik, talán a tízezredik műtét járt végül sikerrel; akit érdekel, a Család lelkiismeretesen vezetett feljegyzéseiben utánanézhet. A halálozási arány ma is hihetetlenül magas, de a Kobráknak minden nemzedékben van egy-két tucat olyan ügynökük, aki átvészelte az operációt, és megtanulta a Korcsnyelvet. Ezek a lények külsőre emberek maradnak, ha leszámítjuk az egész testüket elcsúfító műtéti hegeket. Lelkiviláguk már sokkal közelebb áll az aquirokéhoz, bár a Családhoz fanatikus hűség fűzi őket. Legtöbbjüknek 3 pont a maximális Op-tartaléka; általában azonban akad közöttük egy-kettő, akinél ez az érték az 5 pontot is eléri.

3. A Fadöntők ork-aquir félvérei. A Fadöntők törzsébe tartozó orkok félistenként tisztelik egy harnadkori vezérüket, bizonyos Tha'ushurt, aki a legendák szerint alászállt Ediomadba, hogy kicsikarja az aquiroktól a halhatatlanság titkát. Ez a halhatatlanság kissé felemásra sikeredett, az ork hős ugyanis jelenleg - ha hinni lehet a törzsi énekmondóknak - maga is az ediomadi Külső Csarnokokban nyugszik, egy barbár vésetekkel díszes kőszarkofágban. Kétségtelen, hogy a szó mindennapos értelmében nem halott, mivel a történelem folyamán több ízben is megjelent a felszínen, hogy elhárítsa a törzsét fenyegető veszedelmeket. Szarkofágjának őrzéséről egy ork sámán-nemzetség gondoskodik, állítólag kedvenc fiának leszármazottai. Ezek a sámánok maguk is Ediomadban élnek, már a Harmadkor óta, s a hely mágikus kisugárzása eltorzította, átalakította őket. Ráadásul az orkok ragadozó ősöktől erednek, és a Belső Csarnokokban kénytelenek azzal a hússal táplálkozni, amit a környéken találnak; más szóval aquirokat esznek, egyes híresztelések szerint olykor elevenen.

Amikor annak idején őseik leköltöztek a föld alá, nem féltek a hatalomszavaktól; az orkoknak a hagyományos mágiával szemben tanúsított ellenállása is roppant gyenge, s hozzá voltak szokva, hogy ilyenkor csak vadságukban és fizikai erőfölényükben bizakodhatnak. (Persze úgy is lehet fogalmazni, hogy túl buták voltak hozzá, hogy megijedjenek.) Az ediomadi orkok mára degenerált barbárokká züllöttek. Mindamellett igen komolyan veendő ellenfelek: szunnyadó bálványuk közelsége félelmetes varázserővel ruházza fel őket, valamennyien 10.-15. szintű sámánoknak minősülnek. Összesen százan-százötvenen lehetnek (nem számítva az Idan Va'Dreeteh soraiból kikerülő aquir rabszolgáikat), és mindegyiküknek a szervezete termel od-energiát, amit éppúgy fel tudnak használni a hatalomszavak elleni védekezésre, mint a született aquirok. A Korcsnyelvet viszont kevesen beszélik, talán ha másfél tucatnyian. Az egyes egyedek maximális Op-értéke 2 és 8 pont között mozog.

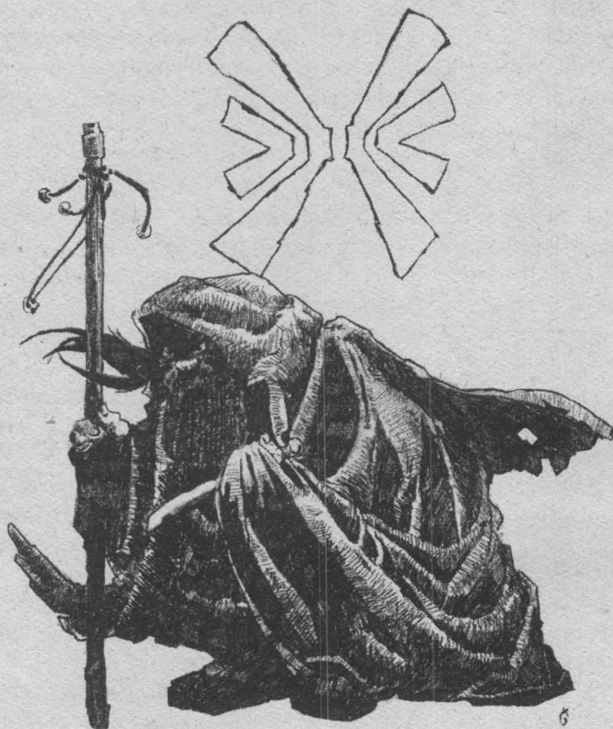
4. Symarel Berkanu boszorkányrend. Ennek az ősi, káoszkori eredetű rendnek a legendás boszorkányhercegnő, Tekidia Mey Twaalreth volt az alapítója. Titokban ma is működik; s hogy átvészelhette a korszakváltás viharait, azt nem utolsósorban az aquir mágia ismeretének köszönhette. Ahogy e tiltott tudást megszerezték, az sokak számra visszatetszőnek, sőt megalázónak tűnhet; a Sötét Anya hívei azonban mindmáig tisztelettel adóznak a nagy Tekidia emlékének.

A boszorkányhercegnő módszere szexuálmágikus megfontolásokon alapult; feltételezte - mint később kiderült, helyesen -, hogy az aquirokkal folytatott rendszeres nemi élet od-energiával telíti a halandó fél szervezetét. (Ez persze csak a nőkre vonatkozik; a férfiak nem merítenek varázserőt egy nőnemű aquirral lefolytatott aktusból.) A szexuális érintkezésnek gyakorinak és rendszeresnek kell lennie, különben az od-tartalékok hamar elapadnak. Maga Tekidia egy Ediomadból szökött Valóvérűt tartott szeretőül; tőle tanulta meg a Korcsnyelvet, mágiája ellen pedig egy nagyha-



talmú ereklyével védekezett. Mindez nem segített rajta, a Káoszkor végének zűrzavarai közepette ágyasa kezétől lelte halálát. Utódai okultak példáján, s többé nem osztották meg a nyoszolyájukat olyan hálótárssal, aki ártalmukra lehet. Titkos rejtekhelyeiken degenerált aquirokat tenyésztenek, Ediomadból elragadott Szolgák korcscsá silányult ivadékait. Az újszülötteknek felnyitják a koponyáját, és tüzes vassal kiégetik a homloklebenyüket; így gondoskodnak róla, hogy rabszolgáik örök életükre veszélytelen, nyáladzó idióták maradjanak. A hímnemű egyedekkel aztán időről időre együtt hálnak, hogy magjukkal együtt misztikus energiáikat is magukba fogadják. Ez a kiváltság persze nem mindegyiküknek jut osztályrészül, hiszen kitenyésztett ágyasaik nagyon kevesen vannak: az aquirok sokáig élnek ugyan, ám igen lassan szaporodnak, a koponyalékelést pedig csak az újszülöttek töredéke vészeli át. A Symarel Berkanu legtöbb beavatottja közönséges boszorkány, csak a rend vezetői és elöljárói - összesen talán tízen - használhatnak hatalomszavakat. Az ő maximális Op-tartalékuk 1 és 4 pont között mozog; ha azonban nem szeretkeznek hetente legalább háromszor aquir rabszolgáikkal, elveszítik az energiáikat.

5. A Pókok. Ezek az egyszerre félelmetes és szánnivaló teremtmények egy különös szövetség gyümölcsei, amely az ediomadi ősaquirok egyike és Sugrō, a Homálytestvér között köttetett. Az ediomadi hatalomnak olyan szolgákra volt szüksége, akik feltűnés nélkül járhatnak-kelhetnek a felszíni világban, s semmiféle fürkészéssel nem lehet kideríteni róluk, hogy aquirok; a Homálytestvérnek olyan törpékre, akik aquir mágiával felvértezve tökéletes orgyilkosokká válnak, s könnyűszerrel belopózhatnak gyűlölt fajtársaik legvédettebb rejtekére is. A két félisteni lény borzalmas alkut kötött egymással, melynek következményeit leginkább az alattvalóik sínylették meg. A Homálytestvér ízekre szaggatta legkedveltebb híveit; fizikailag ugyan nem bántotta őket, viszont lehasította róluk asztrál- és mentáltestüket. Ezeket aztán a szövetségesének adta; cserébe aquir asztrál- és mentáltesteket kapott, amikkel rögvest felruházta megnyomorított követőit.



A Pókok vezetői és parancsnokai hátborzongató hibridek: testük törpetest, gondolataik azonban aquir gondolatok, érzelmeik aquir érzelmek. Körülbelül ötvenen lehetnek: valamennyien értik a Szolganyelvet, de beszélni csak a Korcsnyelvet beszélik. (A Szolganyelv szavainak kiejtésére nem alkalmasak a hangképző szerveik.) Szervezetük ugyanúgy termel od-energiát, mint az aquiroké, ám ez sokkal nagyobb megterhelést ró rá, hiszen fizikailag változatlan maradt. Maximális Op-értékük 1 és 8 pont között mozog, ezért azonban nagy árat fizetnek: legkésőbb kétszáz éves korukban elhasználódnak és meghalnak. (Ne feledjük, hogy törpékről van szó, akiknek a természetes élettartama átlagosan nyolcszáz év!) Képességeiket - és rövidéletűségüket - átörökítik az utódaikra.

A fenti öt szervezet beavatottjain kívül is akadnak még néhányan a halandók között, akik értenek valamicskét az aquir mágia forgatásához. Ezek valamennyien magányos kóborlók, társtalan vándorok; halálukkal együtt általában a tudományuk is veszendőbe megy. Létszámukat még találgatni sem lehet, ám szerfölött valószínűtlen, hogy egész Yneven két-háromszáznál többen volnának. Gorvikban például él néhány mogorva, senkivel nem közösködő család, akiknek az őse egy Kránból kitaszított aquir volt; sötét dolgokat rebesgetnek a wierek egy titkos testvériségéről, akik kizárólag aquir vérrel táplálkoznak; Abaszisz arénáiban nagy hírnévnek örvend egy Valarian U'Chak nevű viador, akinek anyján ediomadi Szolgák tettek gyalázatot. Ez a maroknyi kiváltságos halandó azonban nem keresi egymás ismeretségét, s környezetük inkább fél tőlük, semmint csodálja őket. Ráadásul zömükben ki vannak téve az aquirok heves gyűlöletének, akik olykor valóságos hajtóvadászatokat indítanak ellenük. Az öt nagy szervezet szembe tud szállni az efféle akciókkal, a magányos beavatottakra azonban - háttér, bajtársak, támogatók híján - ilyenkor szinte mindig csúfos halál vár. Varázshatalmuk nem elegendő hozzá, hogy dacoljanak az aquirok haragjával: maximális Op-készletük 2-3 pont körül mozog, évszázadonként egy-kettő akadhat közöttük, akinél eléri a 4-5-ös értéket.

A többi ősfaj és az aquir mágia

Nem az aquirok voltak az egyetlenek, akiknek a születése az idők hajnalára tehető. Számos olyan nép töredékei élnek még szerte Yneven, akik származásukat a Másod- vagy Harmadkorra vezethetik vissza, s az utódfajok tudománya valamilyen oknál fogva nem sorolta be őket az aquirok közé. Ezek a lények ugyanúgy a sarjúkorát élő világ gyermekei, mint az aquirok; ereikben ugyanolyan ősi vér lüktet, kollektív emlékezetük ugyanolyan ősi képeket őriz. Az évmilliók során egyesek istenekké magasztosultak, mások szörnyekké züllöttek közülük, egy közös vonásban azonban osztoznak valamennyien: nem felejtették el az ősmágia mesterfogásait.

Ezeknek a népeknek még a felületes lajstromba vétele is meghaladja jelen munka kereteit, ráadásul értelmetlen is volna, hiszen rengeteg olyat találunk közöttük, amelynek már csak egy-két, jobb esetben tucatnyi képviselője él Yneven. Általában hanyatló, rejtőzködő, kiveszőfélben lévő fajok ezek, amelyek valamilyen oknál fogva nem csatlakoztak a kráni és ediomadi nagy aquir szövetségekhez. Az ötödkor elején még lényegesen többen voltak, ám a hódító kyrek szörnyűséges pusztítást vittek végbe közöttük. Lassú kihalásuk folyamata - néhány ritka kivételtől eltekintve - megállíthatatlannak látszik.

Eredetüket tekintve három csoportba lehet sorolni őket.

I. Tisztavérű ősfajok

Természetesen ezek vannak a legkevesebben, hiszen amelyik ősfaj nem csatlakozott idejében az aquirokhoz, azt vagy kiirtották a később jövők, vagy szörnyeteggé degenerálódott, és elvesztette mágikus képességeit. A változó korok pusztítón hömpölygő hullámainak csak a legerősebb és legalkalmazkodóképesebb népek tudtak ellenállni. Az óidők e gyermekeinek szervezete ugyanúgy termel od-energiát, mint az aquiroké, ám a nyelvük nem aquir nyelv, s hatalomszavaik is másfélék. Alkalmazott mágiájuk ezért jelentősen eltér a Kránban vagy Ediomadban használatostól. Mindegyikükre érvényes azonban, hogy Op-ik feláldozásával képesek megvédeni magukat az aquir hatalomszavaktól, továbbá ellen-hatalomszavakkal semlegesíteni tudják mind az ősmágia, mind a klasszikus mágia effektusait.

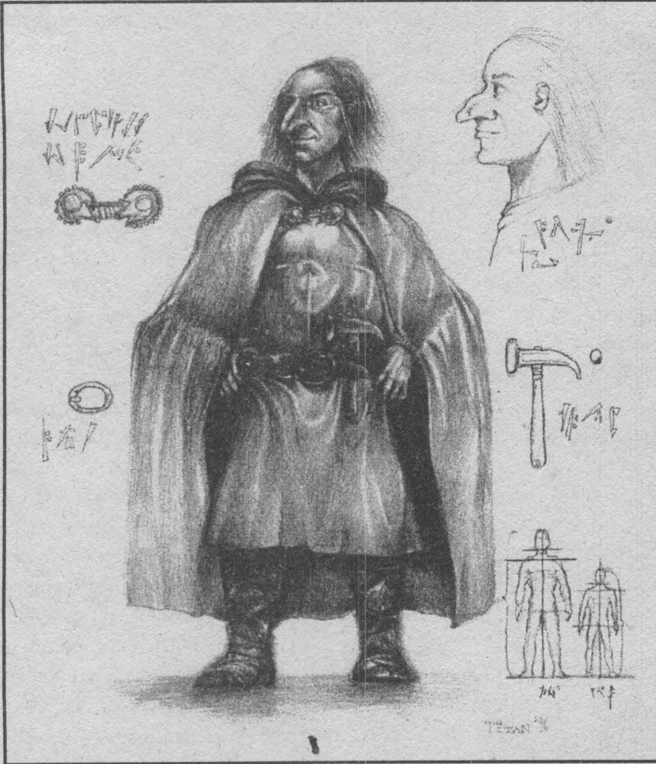
1. Sárkányok. Ez az ősi faj - a Nagy Nép, ahogy magukat nevezik - a tisztán megőrzött ősmágia egyik legfőbb letéteményese. Nyelvük, amelyen hatalomszavaikat megfogalmazzák, ha lehet, még titkosabb, mint az aquiroké. Egyes tudósok szerint két dialektusa létezik: az egyiket az őssárkányok, a másikat a korcs sárkányok beszélik. Mágiájuk körmönfontabb és alattomosabb, mint az aquiroké; nem annyira a közvetlen rombolást, mint inkább a befolyásolást és a manipulálást szolgálja, hatása megfoghatatlanabb, kevésbé anyagi jellegű. Persze egy sárkánynak roppant ritkán kell hatalomszavak segítségéhez folyamodnia; félelmetes harci tudása általában minden veszedelemtől megóvja. A magányosan élő sárkányokkal néha előfordul, hogy öt-hat évezred után elfelejtik az anyanyelvüket, varázshatalmukkal együtt. Ez azonban nem túl gyakori jelenség, ezért a sárkányoktól még az aquir arisztokraták is tartanak. Egy korcs sárkány varázsereje ugyanis vetekszik az övékkel, egy őssárkányé pedig meg is haladhatja azt. Persze ehhez hozzá kell tenni, hogy őssárkány nyelven kiejtett hatalomszót legalább tizenötezer éve nem hallott Ynev világa.

2. Mahrahadik. Kihalófélben lévő faj, legfeljebb kéttucatnyi képviselője van; ezek valamennyien Taba el-Ibara sivatagában élnek, magányosan vagy párosával. Rejtély, hogy miért nem csatlakoztak a kráni aquirokhoz; legalább annyira rosszindulatúak és megkeseredettek, mint ők. Ősmágiájuk elsősorban igézésekből és bűbájokból áll, leginkább a klasszikus mentál- és asztrálmágiához hasonlít. Testi szükségleteikről béklyóba vert elméjű rabszolgák hada gondoskodik, akiket a dzsad sátortáborokból és a sivatagot járó kereskedőkaravánokból szereznek be. A kráni aquirok előszeretettel készítenek belőlük védőtalizmánokat, mivel a szervezetük hihetetlen mennyiségű odot termel. (Maximális Optartalékuk 120 és 150 pont között mozog.) Persze éppen ezért rendkívül veszedelmes ellenfelek: a *Homoki História* tudni véli egy Yar ul'Hafiz nevű mahrahadiról, hogy P. sz. 1263-ban elpusztította a Birodalmi Fejvadászklán ellene küldött ötfős különítményét.

3. Gnómok. Erről a jámbor, békeszerető népről kevesen tudják, hogy milyen ősi múltra tekinthet vissza, s milyen megdöbbentő titkokat rejteget. A gnómok az óidők teremtményei, ám egészen más módját választották a túlélésnek, mint a kevélyebb, hatalmasabb fajok. Nem szegültek szembe az újabb korok jövevényeivel, nem vezettek gyilkos háborúkat ellenük: inkább alkalmazkodtak hozzájuk, kerülték a kihívó viselkedést, csendben és észrevétlenül elvegyültek közöttük. Bizonyára ennek köszönhetik, hogy míg a többi ősfaj csillaga leáldozott, ők háborítatlanul sokasodtak Ynev-szerte, s hegyvidéki kolóniáik ma is virágzanak.

A gnóm nyelv bonyolultságáról és megtanulhatatlanságáról könyvtárakat írtak össze az évszázadok során a grammatikusok. Az igazi okra persze még véletlenül sem jöttek rá: ez a nyelv ugyanis a világ hajnalkorában született, és hatalomszavakat lehet fogalmazni rajta. A gnómok ősmágiája azonban kizárólag teremtésre, gyógyításra, a halott anyag alkotó célzatú megformálására alkalmas; ezért tartják őket Ynev legjobb iparosainak és mesterembereinek. Hogy mindezt nemcsak boszorkányos ügyességű ujjaiknak és csavaros





észjárásuknak köszönhetik, hanem ősi hatalomszavaiknak is, az természetesen hétpecsétes titok, kívülállóknak nem kötik az orrára. Ebben is megnyilvánul józan gyakorlatiasságuk: hiszen ha kiderülne róluk, hogy ősmágiát űznek, az utódfajok valószínűleg kiirtanák őket.

Mindazonáltal a gnómok képesek ellenállni más ősfajok hatalomszavainak, és ellen-hatalomszavakkal semlegesíteni a hatásukat. Az aquirok ellen készülő kalandozóknak felbecsülhetetlen segítséget jelentene, ha rá tudnának beszélni egy gnómot, hogy tartson velük. Ez persze teljességgel lehetetlen; a gnómok ugyanis többek között azért maradtak életben ilyen sokáig, mert mindvégig elég okosak voltak hozzá, hogy még véletlenül se akasszanak tengelyt félelmetes hírű kuzinjaikkal.

II. Kevert vérű ősfajok

Ebbe a kategóriába tartoznak mindazok a népek, amelyek hajdan ismerték és használták az ősmágiát, mára azonban többé-kevésbé elvesztették ezt a képességüket. Származásuk általában nem vezethető vissza olyan régi időkre, mint az aquiroké, az emberekhez vagy az orkokhoz képest azonban még így is hihetetlenül vének. Egykor volt varázstudományuk nem veszett ki teljesen: tovább él a beavatott kevesek, a tisztavérűek, fajtájuk mitikus hősei és vezérei kezén. E fajok némelyikéből játékos karakterek is kikerülhetnek, a titkos örökség őrizői azonban mindig szigorúan NJK-k!!

1. Elfek. Sokak véleménye szerint valaha az elfek voltak a legnemesebbek és a leghatalmasabbak a teremtett lények között. Ősmágiájuk elsősorban a természettel, az élő-eleven, növekvő-sarjadó dolgokkal állt szoros kapcsolatban, ismertek azonban néhány pusztító erejű hatalomszót is. Titkos tudományok szinte maradéktalanul veszendőbe ment a Harmadkorban vívott aquir háborúkban. Teljességében ma már csak a *rehynn*ek ismerik, azok a tisztavérű óelfek, akik állandó kapcsolatban állnak rejtőző istenükkel, s népük biztonságát vigyázzák Yneven. Az ősidőkben tizenketten voltak, ám azóta néhányan közülük nyomtalanul eltűntek a világról, s mára mindössze hatan maradtak. A feledésbe merült óelf nyelv magas dialektusát kizárólag ők beszélik. Létezik még egy másik, omlottabb dialektus is, az úgynevezett mély nyelv: ennek a hatalomszavai a rejtőzködést, a titoktartást, a védelmet szolgálják. A mély nyelv ismerői sem lehetnek többen húsznál: ide tartoznak a Sirenar gyepüit védő határvadászok és a Tudás Tornyaiban élő agg bölcsek Elfendelben. Ezen a maroknyi beavatotton kívül egyetlen ynevi elf sincs, aki járatos lenne az ősmágia műhelytitkaiban.

Ami a kráni elfeket illeti, őseik tudományát ők is rég elfeledték már, s noha akadnak közöttük néhányan, akik elméletileg megtanulhatnának aquirul, a gyakorlatban ez sohasem történik meg. A régi gyűlölség túl mély nyomokat hagyott kráni nagyjaiban, akik óvakodnak megosztani velük romboló hatalmú nyelvüket. Ugyanakkor meg kell említeni, hogy Verrion H'Anthall *luminatar*jai, ha nem is válnak képessé a hatalomszavak aktív használatára, hathatós védelmet nyernek ellenük. Ezeket a vérengző, eszveszett gyilkosokat a saját családjuk küldi száműzetésbe, és a kráni aquirok az első adandó alkalommal végeznek velük.

2. Törpék. A törpék népe korántsem olyan ősi, mint az elfeké, bár történelmük első és leghosszabb szakaszáról, amit Beriquelen (az ő szavukkal Bórogon) töltöttek, alig állnak hiteles adatok a rendelkezésünkre. Valószínű azonban, hogy legfőbb istenük, a Kőatya (akit nem szabad összetéveszteni Kadallal, a Kövek Atyjával) az ősidőkben fizikai valójában együtt élt gyermekeivel. A Kőatya természetéről megoszlanak a vélemények; egyes tudósok szerint a Föld Őselemi Síkjának valamely hatalmassága lehet, a földelementálok uralkodója, ahogy Sogron a tűzelementálóké. Az ilyen tudósokat a törpék istenkáromlónak tekintik, és rituális körmeneteken a bányamélyi vaktárnákba hajítják őket.

A teológiai vitáktól függetlenül tény, hogy írott történelmük hajnalán az öt törpe törzs élén Bul Ruurig, a Kőatya papjait találjuk. Ezek a papok egyáltalán nem hasonlítottak az emberi pantheonok szolgáira: az isteni lényeg szikráját hordozták magukban, egymás között a Föld Őselemi Síkjának köznyelvét beszélték, és nem szakrális mágiát használtak, hanem hatalomszavakat. Fajtársaik a Tudók névvel illették őket, s áhítatos tisztelettel engedelmeskedtek parancsaiknak. Élettartamuk messze meghaladta a többi törpeét,

ősmágiájuk pedig a föld, a kő, az ércek, a sötétség és - különös módon - a próféciák mágiája volt. Évezredeken keresztül vezették az Öt Törzset; soraikból mitikus hősök, királyok, bajnokok kerültek ki.

A Békebontás Korában a törzsek egysége megbomlott, a Négy Csapás rettenetes rendet vágott a Tudók között. Az Öt Törzs közül a Lass elbukott a Homálytestvérrel vívott küzdelemben, a Bahúb pedig eretnekségbe esett, s megtagadta atyái isteneit. Csak a Tarini Hármak maradtak hűségesek, másutt a Tudók nemzetségének magva szakadt, örökségük elenyészett. Ám a viszály a hűségesek között is felütötte a fejét; fejsze fordult fejsze ellen, vér áztatta a földmélyi csarnokok sziklapadlatát, s mire a Toroff-házból való Ércállú Traain megfékezte az őrületet, a végzet romlásba döntötte a Sóg törzs Tudóit is.

A Kőatya kultusza a Negyedik Csapás után háttérbe szorult, a törpék mostanság fiatalabb és tetterősebb ivadékainak adóznak hódolattal. A Fród és a Dabbib törzsben azonban még mindig születnek Tudók, bár vérük meghígult, magjuk erejét vesztette. Ősi tudományuk zömében a feledés prédája lett: már nem látják annyira tisztán népük jövőjét, mint egykoron, s a kövek sem engedelmeskednek nekik oly készségesen. A törzsek vezetését átengedték a harcosoknak, s hideg sziklakamrák sötétjében elmélkednek Bul Ruurig akaratán. A rokonnépek csak suttogva továbbadott legendákból ismerik őket, mert a nap és a holdak fénye bántja a szemüket, s évezredek óta nem járt senki közülük a földfelszínen.

Az utolsó Tudók sorsa azonban még korántsem teljesedett be; bár egyesek hanyatló vérvonalnak vélik őket, a Kőatya tartogat még számukra néhány feladatot. Sokan rájuk vonatkoztatják az *Ossúr-Hraddon tábláin* olvasható ősi próféciát - amely tudós filológusok szerint az Ötödik Csapás eljövetelét jövendöli meg:

"Gyűl a sötétség, kő ropog egyre, dúl a világon az ősi vihar,
Zúdul a mélyből népre-seregre förgeteg-árja zord zivatar.
Húnynak a fények szerte a földön, roskad a harcos, vére ha hull;
Támad az ellen vágya, hogy öljön, fejszefiának, áldozatul.

Kőkezü vének szíve felizzik, benne lobot vet a bórogi láng:
Porlik a szikla, szirt fala omlik, kard vasa olvad, érckapu ráng.
Gór ivadéki hol hadakoznak, arcukon ádáz baltavicsor;
Morri-fisarjak merre vonulnak, csizmájuk súlya földbe tipor."

3. Amundok. Valaha az amundok népe is ismerte az ősmágiát; az amund-dzsenn háborúk éppen azért jártak oly iszonyatos pusztítással, mert mindkét fél hatalomszavakkal harcolt. Ezekben a rég letűnt időkben - ha hihetünk a *Homoki História* tanúbizonyságának - az amundok az Asztrálsík nyelvét beszélték, s hatalomszavaikhoz képest a klasszikus asztrálmágia leghathatósabb bűvigéi is gyermekded játszadozásnak tetszettek. Az ősmágia letéteményesei a het-neb kaszt legelőkelőbb képviselői, a Themes-papok voltak. Az Első Manifesztációs Háborút követően az amundok - elsősorban Amhe-Ramun hívei - őket kiáltották ki felelősnek a csúfos kudarcért, és kegyetlen irtóhadjáratot indítottak ellenük. A nyomasztó túlerő végül győzedelmeskedett az ősmágia hatalmán, ám az amundok hanyatlásához és eljelentéktelenedéséhez ez a gyilkos belviszály legalább annyira hozzájárult, mint a dzsennekkel vívott vesztes háború. A Themes-papokat hetedíziglen kiirtották, a szent nyelv használatát halálbüntetés terhe mellett betiltották.

A vérfürdőt csupán néhány gyermek élte túl, akiket a papok még idejében biztonságba helyeztek, oly módon, hogy kitették őket a dzsadok sátrai elé, s a sivatagi törzsek aztán saját fiaik-lányaik gyanánt nevelték fel a lelenceket. Amhe-Ramun híveinek sikerült felkutatniuk és megölniük e kisdedek zömét; alig tucatnyian voltak, akik elkerülték a figyelmüket. A cserélt gyermekek idővel párt választottak maguknak a dzsadok közül, vérük elkeveredett az emberekével. Leszármazottaik Themes szent mágiájának örökösei, noha erről ők maguk csak a legritkább esetben tudnak.

A titkos krónikák legalább négy-öt olyan dzsad kalandozót tartanak számon, akikre aquir hatalomszavakkal sújtottak le ellenfeleik, s ők - saját legnagyobb megdöbbenésükre - sértetlenül átvészelték a támadást. Ezek valamennyien a Napisten amund papjainak távoli ivadékai voltak, s veszélybe kerülvén ösztönösen felvonták védekezésül az od-pajzsaikat. A legismertebb közülük a féktelen indulatairól hírhedt Kígyó volt, az Ikrek szektájának rettegett or-





gyilkosa, akinek titkos küldetésben járva veszett nyoma a Délvidéken.

Az amundok ősmágiája mindenesetre visszavonhatatlanul az enyészet martaléka lett. A Themes-papok leszármazottai képesek ugyan védekezni az ártó szándékú hatalomszavak ellen, ők maguk azonban sohasem használhatnak hatalomszavakat - hiszen az utolsó amund, aki ismerte a Napisten szent nyelvét, több mint tízezer éve porladt izzó üszökké Amhe-Ramun áldozati máglyáján.

(Még sincs teljesen kizárva, hogy akad egy - *egyetlenegy* - személy Yneven, aki valamelyest járatos az amund ősmágiában. Alex con Arvioniról, a Vaskezűről van szó, akiről közismert, hogy Taba el-Ibara vidékéről származik, s időről időre tanújelét adja megmagyarázhatatlan képességeinek. Nem elképzelhetetlen, hogy az arcát takaró abbitmaszk - amelytől soha, egyetlen pillanatra sem válik meg - valójában amund metszésű vonásokat rejt, s titokzatos varázsereje od-energiából táplálkozik. Igaz ugyan, hogy Vaskezű Alex engesztelhetetlenül gyűlöli az amundokat, s Amhe-Ramunnak megszámlálhatatlan szolgáját küldte már a túlvilágra, ez a viselkedés azonban aligha lenne meglepő a kegyetlenül legyilkolt Themes-papok kései ivadékától. Ha Alex con Arvioni tényleg beszéli az elfeledettnek hitt szent nyelvet, akkor kevés olyan hatalom létezik Yneven, amely az övéhez volna mérhető; erről azonban bizonyosat senki sem állíthat, mert Vaskezű Alex szűken méri a szavait, s nem sok olyan kíváncsi ember van a világon, aki néhány szívdobbanásnyi időnél tovább állná a fekete álarcból reámeredő smaragdszemek tekintetét.)

4. Dzsennek. Az amundok esküdt ellenségei, a dzsennek, úgyszintén az óidők gyermekei; szervezetük tetemes mennyiségű odot termel, anyanyelvükön pedig - amely a Mentálsík köznyelvéből alakult ki - rettenetes erejű hatalomszavakat tudnak kimondani. Ősmágiájuk mentális jellegű, az anyagi effektusokat teljesen nélkülözi, ez azonban nem jelenti azt, hogy nem állná a versenyt a többi ősfaj titkos tudományával. A *Liliomfüzér* címen közismert meseqyűjteményben, amely a nagy dzsad filozófus, Nászir Mu'wallat ibn Íszá al Kindi neve alatt maradt ránk, szerepel egy előkelő dzsenn herceg története, aki kivonult elmélkedni a sivatagba, s közben Nabu Szikkím emírje rútul foltot ejtett a becsületén: elragadta tőle világszép aráját.

"Hazatérvén a homok világából a Nagy hiába várta, hogy bülbülszavú kedvese elibé siessen házának kertjéből, s rózsavízzel és édes serbettel fogadja, amint az szokása volt. Csak a szolganép jött elő nagy jajongva, s elpanaszolták uruknak, minemű gyalázat esett rajtuk az emír kezétől. Elborult erre a Nagy boltozatos homloka, amiképpen a sivatag ege is elhomályosul, ha a számum homokfellegeket kavar a láthatáron. S kérdezé tőlük lángoló szavakkal:

"Hogyan tűrhettétek ezt a csúfságot, hű szolgáim? Hiszen java számban voltatok idehaza, s az én házam nem szűkölködik sem vértekben, sem fegyverekben!"

Siránkozva leborultak erre a szolgák.

"Ó, urunk, az emír magával hozta Nabu Szikkím minden hadinépét; számosabban valának, mint égen a csillag, mint tóban a vízcsepp, mint sivatagban a homokszem. Gyöngyökkel kivarrott emámét viselt az emír; homlokán a Hafet Heper tüze ragyogott. Ugyan miképpen szegülhettünk volna ellene mi, gyarló pórok?"

A Nagy megértőn bólintott, és elővonta remekmívű szablyáját. Mivel szívétől nem állott távol az irgalom, időt engedélyezett a szolgáknak egy tisztító ima elmondására s szakálluk felkötésére, majd sorra egymás után a fejüket vette.

Ennekutána sietve Nabu Szikkím felé vette az irányt; le sem pihent, meg sem mosakodott, fegyverét fekete rongyba csavarta. A kapuálló strázsák bebocsátották az emír palotájába, mert sivatagi szent embernek hitték, aki jövendőt olvas a forró szél zúgásából, a megcsuszamló homokdűnék neszezéséből. Ilyenformán jutott a Nagy az emír színe elé.

Öles termetű, fekete szemű ember volt az emír, gazdagon olajozott szakálla dús csigákban göndörödött az arca körül. Kevélyen mosolygott trónusáról, hiszen halandó ember nem mindennap játssza ki a Nagyok akaratát. Héja volt ő, aki elragadta aranykalitjából a dalos szavú



csalogányt; csakhogy a héja most egy szirtisassal nézett farkasszemet.

"Beszélj, szent ember!" - mondotta az emír, nem tudván, ki áll előtte. "Mit tartogatnak számomra az istenek?"

A Nagy ekkor letépte a fekete rongyot a szablyájáról. "Látod ezt a kardot, ó sakálok tisztátalan fattya? Ezt látom a jövődben, és sajnálkozik az én szívem; mert túl nemes fegyver ő, semhogy beszennyezzem azzal a csatornalével, ami a te undok pocsolyatestedben csörgedezik."

Tágra nyílott az emír fekete szeme; s ahogy megmarkolta trónusa karfáját, kifehéredtek ujjain a bütykök.

"Őrség!" - kiáltotta rekedten. "Ide hozzám, deli vitézeim!"

Jöttek is azok, kardjukat rázva, lármás fegyverzörgéssel; Nabu Szikkím válogatott ifjai, páratlan daliák egytől egyig.

"Csecsszopók vagytok," mondta nekik a Nagy, "tudatlan kisdedek, akik most kerültek le az anyjuk emlőjéről, báva szemekkel merednek a világba, s elméjük tiszta papiros, amelyre még nem rótt sorokat az élet."

Sírva rogytak össze a páncélos bajnokok, kezükből csörömpölve hullott ki a szablya; némelyik az ujját kezdte szopni, mások gügyögve ríttak az anyjuk után, megint mások csak kapálóztak tehetetlenül, merthogy elfeledték a járás tudományát.

"Te pedig," fordult a Nagy az emírhez, "koldus vagy, koldusok hetedízigleni ivadéka; koldus is maradsz, mint ahogy azok lesznek minden utódaid is, az idők végezetéig, s a dzsadok kutyáival fogtok verekedni a lerágott csontokért. Ám mindvégig emlékeztek majd arra, hogy egykoron palotában éltetek, temérdek fényűzés és pompa közepette; sorsotokon fordítani nem áll hatalmatokban, s szenvedéstek ettől csak annál szörnyűségesebb lesz."

Felvonított az emír, amikor meghallotta a borzalmas átokszózatot; a rontás azonnal megfogant rajta, s a mai napig sújtja a vérvonalát, Taba el-Ibara utolsó páriáit, akikre valamirevaló dzsad a köpete nedvét sem fecsérli. Négykézlábra hullott a hajdan-büszke nagyúr, s nyüszítve kitakarodott a trónteremből.

Ennekutána a Nagy a palota balkonjához lépett, kitárta a metszett üvegablakokat, és beszédet intézett Nabu Szikkím népéhez.

"Dzsadok!" - mondotta. "Nabu Szikkím nincs többé; soha nem is volt, soha nem is lesz. Ezt az országot, ahol éltek, al Abadanának hívják; az uratok én vagyok, a Nagyok s a Győzők népéből való Náim al Bahadur, holtom után pedig fiaim s azoknak fiai lépnek majd örökömbe. Így lesz ez háromféle okból: elsőképpen is azért, mert ez a sors végzete; másodképpen azért, mert ez az isteneitek akarata; harmadképpen és legelsősorban azért, mert én, Náim al Bahadur, így akarom."

Föltekintettek a dzsadok a balkonra, s kezdetben mintha álmélkodtak volna kissé; ám aztán egyetértően bólogattak, arcukon boldog, helyeslő mosoly terült szét, s indultak újra a dolguk után.

Ilyenformán született meg az az ország, amit ma al Abadana néven ismerünk. Dicsőséges uralkodóinak hosszú sora Náim al Bahadur ágyékából fakadt; ám azt az aszszonyt, akit a névtelenné gyalázott emír ragadott el tőle, a Nagy soha többé nem illette egyetlen ujjal sem, mert elrablójának érintése bemocskolta és tisztátalanná tette. A világszép hajadon végül bánatában levetette magát a palota legmagasabb tornyából, s Náim al Bahadur pompázatos temetést rendezett neki; de azt megtiltotta, hogy az emlékezetére felállított obeliszkre a kőfaragók felvéssék a tisztavérű Nagyok jelét."

A történet nemcsak azért tanulságos, mert képet alkothatunk belőle a dzsennek ősmágiájáról, hanem azért is, mert számos érdekességre rávilágít vele kapcsolatban. A két legfontosabb elem, amit mindenképpen ki kell emelni, hogy a dzsennek közül csak a férfiak képesek a hatalomszavak alkalmazására, és ők is kizárólag akkor, ha makulátlanul tisztavérűek. Ennek az előfeltételnek egyáltalán nem könnyű eleget tenni, ugyanis a dzsennek rendkívül fontosnak tartják vérük tisztaságát, és lényegesen szigorúbban ítélik meg, mint az emberek. Tisztavérűnek tekinthető eszerint a dzsenn, ha a) felmenői között atyai és anyai ágon kizárólag tisztavérű dzsenneket találunk; b) soha életében nem lépett szexuális kapcsolatra másfajú nőkkel; továbbá c) olyan dzsenn asszonnyal sem hált együtt soha, aki korábban másfajú férfiakkal is megosztotta a nyoszolyáját. Amennyiben e feltételek valamelyike nem teljesül, az illető nem minősül tisztavérűnek, és képtelen az ősmágia alkalmazására.

A fentiek ismeretében aligha csodálkozhat rajta bárki is, hogy az Yneven élő tisztavérű dzsennek száma elenyésző. Akiket a közvélekedés manapság dzsenneknek tart, azok zömükben fertőzött vérű kitaszítottak, a mentálnyelvet nem beszélik, s hatalomszavakat sem használhatnak. (Ebbe a kategóriába tartozik például az összes "dzsenn" kalandozó.) Teljes bizonyossággal csupán al Abadana és Abu Baldek uralkodó dinasztiáiról tudható, hogy romlatlanul megőrizték az ősi vért; többé-kevésbé valószínű továbbá, hogy el Quisarmában is él legalább egy tisztavérű család. Persze al Abadanában és másutt számtalan nemesi família dicsekszik ősrégi származásával, ennek azonban hiba volna túlzott jelentőséget tulajdonítani, hiszen szinte valamennyien hazudnak. Azt pedig, hogy mi az igazság a Bujkáló Családokról szóló legendákban, akik állítólag bizonyos tolvajklánok neve alatt és a mélysivatag forró poklában rejtőzködnek, igen veszedelmes dolog firtatni; nem egy kíváncsi érdeklődő tűnt már el nyomtalanul a néma homokdűnék között. Mindent összevetve a tisztavérű ynevi dzsennek létszámát két, legfeljebb három tucatra tehetjük.

A kevert vérű dzsennek között időnként előfordulnak olyan férfiak, akiknek a szervezete termel némi od-energiát, és ez megvédi őket az ártó szándékú hatalomszavaktól.



Ezek a szerencsétlenek ritkán élnek sokáig; Krán attól óvakodik ugyan, hogy ujjat húzzon a hatalmas dzsenn uralkodóházakkal, a magányos vándorok ellen azonban kíméletlen hajtóvadászatokat indít, s miután kézre kerülnek, védőtalizmánnak dolgozza fel őket.

5. Óriások. A közvélekedés torz szörnyetegeknek tekinti az óriásokat, emberevő vadaknak, akik zord hegyvidékeken és sűrű rengetegekben leselkednek a jámbor utazókra. A kalandozók gyakran kerekednek fel, hogy leszámoljanak e barbár haramiákkal, s elragadják bűntanyáikról az ott felhalmozott értékeket. Ezek a kincsek minden bizonnyal rablózsákmányból származnak, eredeti tulajdonosaikat azonban ennyi idő múlva már aligha lehetne felkutatni, így hát a hős kalandozók általában megtartják őket.

Az a gondolat nemigen szokott megfordulni a fejükben, hogy itt tulajdonképpen ők a rablók és a gyilkosok, áldozataik pedig hosszú évszázadok verejtékes munkájával gyűjtötték össze értéktárgyaikat. Valójában igen kevés óriás él mások fosztogatásából, és még kevesebben vannak az olyanok, akik hidegvérrel, nyereségvágyból ölnek. Mivel azonban szembetűnően különböznek a csekélyebb életű, szaporább utódfajoktól, azok eleve hajlamosak rosszindulatú, vérengző szörnyeknek tekinteni őket. Nagyszerűen példázza ezt az az egyetlen eset, amikor az óriások harcba szálltak a kései népek egyik háborújában. Ez P.e. 3207-ben történt, amikor Rual'Hydyddnél ötezer óriás súlyos veszteségek árán felmorzsolt egy csaknem nyolcszoros túlerőben lévő orksereget, amely Orwella zászlaja alatt vonult hadba a Kyr Birodalom ellen. A történet közismert; szomorú befejezése már jóval kevésbé. Az óriásokat ugyanis a balsors győzelmüket követően a Pusztítók egyik gárdájának útjába vetette, amit néhány anyr vezetett; és a kyrek az utolsó szálig kiirtották a csatában megtépázott "ocsmány káoszfajzatokat".

Rual'Hydydd óta az óriások óvakodnak attól, hogy tevőlegesen beavatkozzanak az utódfajok belviszályaiba. Zord, kietlen vidékekre húzódtak vissza, sziklás havasokba, ködlepte ingoványokba, szikrázó fényű hósivatagokba, vagy éppen a tenger áthatolhatatlan mélyére. Mogorva, magánakvaló nép lett belőlük; a kívülállókkal szemben bizalmatlanok, az idegent nem szívelhetik, s a történtek után ugyan ki tehetne nekik szemrehányást ezért?

Minden óriásfajnak van egy királya, akinek isteneket megillető tisztelettel hódolnak, s valamennyi parancsát tétovázás nélkül teljesítik. Ezek az óriások népük legkiválóbbjai és legnemesebbjei, kérlelhetetlenek a harcban és bölcsek az uralkodásban. Misztikus kötelékek fűzik egybe őket népük sorsával; ha életük lángja kilobban, velük pusztulnak alattvalóik is. Rual'Hydyddnél elesett az egyikük, kristálypáncélos teste rút üszökké hamvadt a Hatalmasok varázstüzében; esztendő sem telt bele, és utána haltak mind a hívei is, a ködóriások faja örökre eltűnt Ynev színéről. Nem csoda hát, hogy a maradék öt óriáskirály palotájának holléte féltve őrzött titok; a legjámborabb voul is lelkifurdalás nélkül megölne bárkit, aki birtokába jut ennek a tiltott tudásnak.

Nem mintha az óriáskirályok elpusztítása olyan könnyű feladat lenne, hiszen magasztos, félisteni lények ők: még az idők hajnalán születtek, végigélték a korok változását az őskáosz tombolásától az utódfajok diadaláig, s vak és nyomorék teremtőjük, a Leviatán és a Farkába Harapó Kígyó testvére, személyesen suttogta fülükbe rejtélyes kinyilatkoztatásait, mielőtt az első istenek az időn és téren kívüli nemlétbe börtönözték volna. Fajtájukból egyedül ők ismerik az ősmágia titkait, s mondják, haragjukat még a kráni Tizenhármak is félték egykoron. Az iteyyek ura Yögann, aki parancsol a lomha gleccsereknek meg a sívó hóförgetegnek, s látása halott jéggé dermeszti a halandók szívét; a sacronoké Uthorr, akinek egyetlen szavára megelevenednek az ércek, és vulkánfekélyek nyílnak a föld húsában; a traclonoké Loge, aki életet sarjaszt a kősivatagból, s kacagása eszét veszi a későnjött népek gyermekeinek; a vaynakoké Mobbu, krákok és víziszörnyek szelídítője, aki meglovagolja a szökőár hullámait, és szóra bírja a tengermélyi árkok hideg-fagyos sötétjét; a vouloké pedig a Csillagsisakos Hödr, mindük közül a leghatalmasabb, rúnamester, látó-tudós, aki az óidőkben elárulta teremtőjét az első isteneknek, s büntetésből felruháztatott a jövőbelátás adományával.

Ősrégi, sokat tapasztalt, megkeseredett nép az óriásoké, uralkodóik pedig még közülük is kiemelkednek bölcsességben és szomorúságban. Az utódfajokkal nem sokat közösködnek, egyetlen kivétellel; mert a Hallgatag Úr, Darton hívei sok helyütt barátságot kötöttek velük, és szíves fogadtatásra számíthatnak sziklaváraikban. Mesélik, Airun al Maremnek, a Sötét Prófétának egy ízben megadatott az a lehetőség, ami a halandók közül a Pártütés Kora óta senkinek; felkereshette titkos rejtekén Csillagsisakos Hödrt, s hosszan eltársalkodhatott vele. Egyes szóbeszédek szerint a legendás hős arca halottsápadt volt utána, s oly élettelen-merev, mintha sziklakőből faragták volna ki; a beavatottak úgy tartják, egy illúzióval szegényebben, s egy örök baráttal gazdagabban tért meg követői közé.

6. Gyíklények. A gyíkemberekről sokféle legenda járja Ynev-szerte; úgy beszélik, hajdan nagy és hatalmas nép voltak, s tág határú országokat uraltak a Quiron-tengerről északra. Mások szerint ők - pontosabban vezéreik, a gyíkmágusok - az egyetlen olyan felszínlakó faj, amely a mindennapi érintkezésben az aquir nyelvet használja. A számtalan egymásnak ellentmondó rege és szóbeszéd kusza szövevényéből igen nehéz kihámozni az igazságot, s a helyzetet tovább súlyosbítja a források szűkszavúsága. Az ynevi enciklopédisták zöme elsősorban Kszishnii Chssce átfogó feljegyzéseire támaszkodik e témában; ez a renegát gyíkmágus kalandozásra adta a fejét, és a dorani bölcsek

vendégszeretetét élvezvén pergamenre vetette népe történetét. Alapos azonban a gyanúnk, hogy Kszishnii visszaélt házigazdái bizalmával, és temérdek hazugságot hordott össze historiográfiájában; legalábbis a gyíkemberek általa emlegetett hatalmas birodalmáról nem emlékeznek meg sem a dawai, sem a ryeki források, noha állítólag közel egykorúaknak kellene lenniük.

Az alábbi összefoglalás alapjául egy felbecsülhetelen értékű, mindössze egyetlen példányban létező munka szolgált, amelyet a Dorani Nagytanács Belső Könyvtárában *Pseudomonarchia Reptiliarum* cím alatt vettek katalógusba, a beavatott kevesek azonban *Snil Tiltott Tekercsei* néven hivatkoznak rá. E hét lakat alatt őrzött mű két részből áll; az első bizonyosan ősrégi eredetű, keletkezése megelőzi az emberfaj felbukkanását az ynevi történelem színpadán, a második az egyik dawai máguskirály udvari jegyzőjének az eredeti szöveghez fűzött kommentárjait tartalmazza. Az első tizenkét tekercset aquir rúnákkal rótták sárkánygyíkirhára; olvasatuk rendkívül homályos és bizonytalan, még az sem dönthető el egyértelműen, hogy ködös jövendölések vagy történeti feljegyzések állnak-e rajtuk. A kommentárokat a dawai kancellária titkos nyelvén fogalmazták, s nem egy ponton megerősíteni látszanak a korábbi fejezetekben foglaltakat; bizonyos jelek azonban arra utalnak, hogy munkája vége felé az írnok megtébolyodott. Ezt a szöveget eredetileg eleven emberek bőrére tetoválták, amit később lenyúztak róluk, és gondos munkával kipreparáltak pergamennek.

A lapszéleken néhol reszketeg kézzel írott, kyr nyelvű jegyzetek találhatók, melyek arra engednek következtetni, hogy a szörnyűséges könyv egy darabig toroni tulajdonban volt. Doranba a P.sz. XXXIV. század hírhedt wier kalandozója, Estelle Zenobia di Magnamurio hozta, váltig állítván, hogy egy elhagyott földalatti járatban akadt rá, ám szavainak már akkor sem adtak sokan hitelt. A *Pseudomonarchia Reptiliarum* tanulmányozására kijelölt grammatikusokat a Nagytanács leghatalmasabb asztrál- és mentálmágusai ruházták fel védőpajzsokkal, ám ennek ellenére egyikük rövidesen öngyilkosságot követett el, egy másik ámokfutóvá vált, a harmadik pedig szörnyethalt álmában. A fordítás, amelyből az alábbiakban citálunk, egyetlen életben maradt társuk, egy törpe bölcs tollából származik. (Az illető ma is él Tarinban; munkája befejezését követően elhagyta Dorant, és visszatért a *daug*jába.)

Az első idézet mindig az aquir nyelvű eredetiből való; a második a dawai írnok vonatkozó kommentárja. Ahol harmadik szövegrész is szerepel, az az ismeretlen toroni tulajdonos lapszélen hozzáfűzött megjegyzése.

1) *"Recsegve hasad meg a lég a röghegyek fölött. Télidő járja, hófúvás tombol, jégszilánkok szaggatják a szűzfehér lepleket. Ekkor minden megváltozik; ami hideg volt, forróvá leszen, ami szilárd volt, megvizenyősödik, ami fehér volt, zöldre sötétül. Páraköd száll a magasba, elhomályosítja Kék Anyánk s Vörös Atyánk mosolyát. Fülledt őserdő emelkedik a kopár sziklák helyén. Rút vartyogás nyomja el a szél zenéjét, fém csillan, léptek tocsognak. A fegyverekre simuló ujjak közt hártya feszül, a sarat dagasztja. Snil népe közelg, bár még nem tudják magukról, hogy ez a nevük. Otthonuk szűkké lett számukra; indulnak hát új hazát foglalni, pocsolyává gyalázni tavainkat, burjános penésszé erdeinket. Nehéz dolguk van; Hlunglath, Huurub, Hethub-Hór áll csatasorba. És az Éjszaka Kútjainak mélyén felébrednek a Sötétség Gyermekei."*

2) "A hüllőfajzatok szülővilágára nyíló térkapu pontos helyét a leírásból nem lehet megállapítani; a kontinens bármelyik hegysége számításba jöhet. (Zetaka? Naudhlek?) A gyíkok hazája forró és fülledt dzsungelvilág volt, s ők azzal a szándékkal hagyták oda, hogy új szállásterületeket hódítsanak maguknak. Az ynevi viszonyok nyilván nem feleltek meg az igényeiknek, ezért nyomban nekiláttak átalakítani környezetüket. Hamarosan azonban ellenállásba ütköztek; az Ősnépek, amelyek akkoriban még a földfelszínen éltek, lakóhelyük védelmében szembeszálltak velük. H., H. és H.-H. feltehetőleg valame-





lyik Ősnép hősei vagy hadvezérei. A Sötétség Gyermekeire tett utalás nehezen értelmezhető; H., H. és H.-H. vagy a Démoni Síkok uralkodóitól kértek segítséget, vagy egy másik Ősnéptől, amely még az övékénél is régibb múltra tekinthetett vissza, s ebben az időben már a föld alá kényszerült. (Ez utóbbi lehetőség a valószínűbb, mivel a később írottakból kiderül, hogy a Sötétség Gyermekeinek nem volt szemük; márpedig ilyen démonfajt tudományunk jelenlegi állása szerint nem ismerünk.)"

1) *"Egy faj, három rend. Három rend, három nyelv. Három nyelv, három név. Cwyeh-kah: övék a jogar, a diadém, a hatalom. Sisssh!! - szólanak: dicsőség a nagy Cwyehnek! ! Cwyeh-veh: övék a fegyver, az ostor, a gőg. Sisssh!! - szólanak: a nagy Cwyeh gyermekei vagyunk!! Cwyeh-doh: övék a szerszám, a vonóhám, a munka. Sisssh!! - szólanak: a nagy Cwyeh gondot visel ránk!"*

2) "A gyíkok társadalma három, egymástól élesen elkülönülő rétegre tagolódott. Legfelül a papokat, középütt a harcosokat, legalul a közrendű munkásokat találjuk. Úgy tűnik, a három réteg között a testfelépítésben is mutatkoztak bizonyos különbségek, ám valamennyiüket egységesítette egy közös istenség imádata, akit C.-nek hívtak."

3) "Négy csoportról van itt szó, és a negyediknek, a legmagasabbrendűnek egyetlen tagja van csupán: maga Cwyeh. Ő felel meg az Elendor kasztnak, a Cwyeh-kah a Famornak, a Cwyeh-veh a Pietornak, a Cwyeh-doh pedig a Navolr. Mindez társadalmi berendezkedésünk ősi múltját tanúsítja; fényes bizonyítéka annak, hogy a kyr kultúra áldásos civilizáló hatása már ezekben a régi időkben is kiterjedt a létezés más síkjaira."

1) *"A Cwyeh-doh gyenge; gyenge, ám nagy sokaságú. A Cwyeh-veh ostoba; ostoba, ám vad és fájdalmat nem ismerő. A Cwyeh-kah kevés számú és óvatos; ám nem gyenge, és nem is ostoba. A Cwyeh-kah szóval szólal, s beszédét erő járja át, hasonlatosan a miénkhez. A Cwyeh-kahot nem sújtják le Hethub-Hór igéi, nem hullik a porba, ha rádörögnek a Sötétség Gyermekei. A Cwyeh-kah szava erőt önt a halott fémbe, s az szomjasan mar Hlunglath húsába, suhogva bocsátja útjára Huurub felé a szárnyas halált. A Cwyeh-kah szava szakadékokon, folyamokon, sziklaszirteken röppen által. A Cwyeh-kah szava gyorssá teszi a lassút, lassúvá a gyorsat, megállítja a múló perceket. Háború dúl; Hethub-Hór szava erős, ám erős a Cwyeh-kahé is."*

2) "A gyíkpapok mágiája rokon alapú az Ősnépekével, bár egészen másféleképpen használják. Amennyire a homályos értelmű szövegből kivehető, az ő hatalomigéik nem közvetlenül tesznek kárt az ellenfélben, hanem a hüllők kézi- és lőfegyvereit ruházzák fel varázserővel. Ezenkívül igen jelentős tér- és időáthidaló hatalommal is bírnak. A mágiához csak a legelőkelőbb rétegbe tartozók - C. papjai - értenek; a harcosok és a munkások ezen hátrányát azonban ellensúlyozza vadságuk és nagy számuk, ezért a háború elhúzódik."

1) *"Hethub-Hór vére a földre kifolyván, panaszolkodnak mind a Sötétség Gyermekei. Követ sárra, vizet iszapra, levegőeget rút miazmára cserélni nem kívánnak. Örvendezik sirámukon Snil népe, melyet még nem illetnek ezzel a névvel. Sisssh!! - szólanak: Cwyeh hatalmas! Csitítja a szorongás a gyűlölséget a Sötétség Gyermekeinek kebelében; elfeledik a rég esett sebeket, vak szemüket a fényre emelik, s hívó szózatot intéznek a Levegőég Fejedelmeihez."*

2) "Erősen valószínű, hogy a gyíkpapok teljesen kiirtották az első ellenük forduló Ősnépet, s szorult helyzetbe került az a másik faj is, amelyet a szöveg csak a Sötétség Gyermekeinek nevez. (Syeechák?? Kir-sissek?? Ha az utóbbiakról van szó, ez magyarázatot adna rá, hogy miért süllyedt alantas sorba ez a hajdan oly dicső vérvonal.) Végső elkeseredésükben egy harmadik Ősnéphez folyamodtak segítségért, amely máskülönben régi ellenségük volt."

1) *"S alászáll az Éjszaka Kútjaiba a rettenetes Phet, a Levegőég Fejedelme. A Sötétség Gyermekei friss vérrel hódolnak neki engesztelésül, véneik s vezéreik vérével, hogy bocsánatot nyerjenek régenvolt bűneikért. Rettenetes az ő szomja, s rettenetes szavának hatalma is; már csak ketten, hárman, négyen szárnyalnak népéből a világ viharaiban, ő az ötödik. Nem lelhet nyugovást a lelke, nem élvezheti sors rendelte jutalmát, amíg le nem győzi a többi négy Fejedelmet, s hamvaikat szerte nem szórja a szelekbe. Súlyos esküvést tesznek ekkoron a rettenetes Phet és a Sötétség Gyermekei - a Gyermekek erős szóval fogadják, hogy megsegítik a rettenetes Phetet a másik négy Fejedelem ellenében; ő pedig ígéretét adja nékik, hogy harcban és halálban fogja eltiporni Snil népét, amely még nem nevezi magát ezen a néven."*

2) "Ez a passzus kiválóan érzékelteti, hogy az egyes Ősnépek között is léteztek hatalmi különbségek. Ph. nyilvánvalóan egészen más nagyságrendet képvisel, mint a Sötétség Gyermekei. Benne egyébként valószínűleg egy draquiort, azaz sárkányfejedelmet gyaníthatunk. Ennek az Ősnépnek az egyedei a világ teremtése óta gyilkos háborúkat vívnak egymással, valami ködös és megfoghatatlan mennyei jutalom reményében, amelyet állítólag majd az utolsó túlélő fog elnyerni közülük."

1) *"Számosak a rettenetes Phet seregei, páncélos bestiák hada lesi parancsát, csupa tűzokádó pofa, rubinköves pik-*

kely, hegyhasító karom. Csatarendbe mégsem állítja őket; erős a másik négy Fejedelem is, roppant szavaikkal nyomban lesújtanának rá, amint összemérné magát a Cwyeh-kahhal, s elvesztegetné rontó igéit a harcban. Kiküldi hát szárnyas elméjét a rettenetes Phet a hegyvidékre; lápos ingoványok fölött fürkész, párás őserdők homályában kutakszik. Előtalál végül egy harcost: lám, vértesen-szigonyosan sziszeg a fagyökerek között, s forró lánggal lobog benne a harag tüze. Mellkasán a Cwyeh-veh jelét viseli; a neve Snil. Megmutatkozik előtte ekkor a rettenetes Phet.

- Sisssh!! - kiáltja Snil. - Cwyeh hatalmas! - Tudja, kivel áll szemben; tudja, hogy halál vár rá; mégsem menekül, szigonyát emeli.

- Cwyeh hatalmas, igen - szól a Levegőég Fejedelme. - Hatalmas a Cwyeh-kahnak; de néked aligha. Lásd, itt állok előtted, pőrén és fegyvertelenül, a te melleden vért, a kezedben szigony; mégis egyetlen szavammal halálra sújthatlak. Védekezni sem tudsz, bármilyen vitéz harcos lennél máskülönben.

- Ha Cwyeh azt akarná, hogy szóval szóló szolgája legyek, barna pikkelyekkel bújtam volna ki a tojásból - feleli Snil.

- Cwyeh igaztalan volt veled, hisz csak a Cwyeh-kahot kegyeli - szól erre a rettenetes Phet. - De én, lásd, nem török romlásodra. Harcos vagyok magam is, s nem emelek ellened sem fegyvert, sem rontó igéket; becstelen dolog volna tőlem olyan préda vérét ontani, amelyik nem tud visszavágni.

- Ha nem emelsz rám fegyvert - mondja Snil ádázul, szigonyát lóbálva -, akkor meghalsz!

- Jobbat tudok én annál - feleli a Levegőég Fejedelme. - Megosztom véled a titkaimat; így végre egyenrangú ellenfelek leszünk.

És sorra elmond Snilnek egynémelyeket az Ősi Tudományról; éppen csak annyit, amennyit jónak lát, még néhány erővel zengő szóra is megtanítja. Szánalmas adomány, ennél még a korcsok is különbek; de Snil szíve lángra lobban, s szentül hiszi, mindent megtudott, mit tudni érdemes.

- Akkor harcolunk? - kérdi rút vartyogással, zöld fény izzik szemében.

- Még nem - feleli a rettenetes Phet. - Eredj most vissza, ahonnan jöttél, s mind a Cwyeh-vehnek tanítsd meg, mit tőlem hallottál. Akkor végre igazi harcosokkal fogunk küzdeni, én és az enyéim, nem barnapikkelyes puhányokkal.

Snil sarkon fordul és elmegy; a rettenetes Phet pedig mosolyog, s mosolya hatalmától kiszárad körülötte az ingovány."

2) "Ph. itt nem az Ősnépek mágiájára oktatja ki S.-t; ilyen rövid idő alatt ez aligha volna lehetséges. Valószínűleg valamiféle tapasztalati mágiát tanít neki, nem sokkal hatékonyabbat a mi boszorkánymestereink gyermekded játszadozásánál. Természetesen S., akinek fogalma sincs a mágia és mágia között fennálló különbségekről, nem veszi észre a csalást.

A barna pikkelyekre tett megjegyzéssel S. a Cwyeh-kah és a Cwyeh-veh közötti legfőbb testi különbségre céloz: a gyíkpapoknak barna a pikkelytakarója, a közrendű harcosoké ezzel szemben - legalábbis ifjúkorukban - aranyszínű.

A passzus végén erős tódítás, hogy Ph. puszta mosolyától kiszáradt volna az ingovány. Ennek más oka lehetett: valószínűleg nem mosolygott, hanem lélegzetet vett."

1) *"Lám, diadalünnepre készül Snil népe, amely nem tudja még magáról, hogy ez a neve; az Éjszaka Kútjai immáron ostrommal bevéve, a Sötétség Gyermekei szerteszaladtanak. Futtukban átkozzák keserű szavakkal a rettenetes Phetet, a Levegőég Fejedelmét, aki imhol, esküjének nem áll, sorsukra hagyja őket. Szavuk méreg és gyilok, penge és parázs, üszök és halál; ám a Fejedelem védpajzsa erős, lepattannak róla mind a rontó igék. Ő pedig csak ül vérből mintázott trónusán, alátekint a magasból a menekülőkre, s mosolya erejétől sírva fakadnak a viharfellegek.*

Snil népe, mely ekkoron még másképpen nevezi magát, lakomára gyülekezik. Eleven fogoly nincs a táborukban; a Sötétség Gyermekei, béklyóba-láncra verve bár, minden hatalmukból kizsigerelten, azért még reájuk zúdíthatnának egy-egy erővel zengő szózatot, ha mindjárt a szívük pattanna is belé. ***Eleven*** *foglyuk nincsen hát; ám a Gyermekek húsa holtukban is zamatos és porhanyós, akármi mocsárlakó prédánál finomabb csemege. Eledel jut ma mindenkinek, még a Cwyeh-dohnak is.*

Öles termetű alak lép az egybegyűltek elé; földbarna pikkelyei kortól kopottak, csípején vak koponyákból fonott deréköv, kezében Hethub-Hór fekete jégländzsája. Hályogos-vén szeme páros zafírláng, csóvákat hasít az Éjszaka Kútjaiba. Mellébe vágva heges szegélyű rúna, a Cwyeh-kah jele; hétszázötvenszer fordultak az esztendők, mióta sivalkodva kibújt a tojásból, s a fehéren izzó szent billogot a testébe ütötték.

- Sisssh!! - szól szárnyas szavakkal, s vartyogó hangjában szilajon zeng-zúg a hatalom dallama. - Cwyeh hatalmas!

Áldás ez, a lakomára kéri, hogy a kihűlt-halott erek friss vérrel teljenek meg, s mámorító zamattal lüktessenek, amikor beléjük mélyednek az éhes-mohó fogak. Mert a vér ízétől gyarapszik a nép; a vér ízétől erősödik a fegyverforgató kar; a vér ízétől gömbölyödik lágy héjú tojásokkal az asszonyok hasa. Cwyeh adja hát, hogy amikor beköszönt a meleg évszak, minél több hínárfészekben keljenek ki barnapikkelyes porontyok, akiknek a bábapribékek a mellükre süthetik a szent bélyeget! Cwyeh, a nagy Cwyeh, akinek az új világba vezető útját oly buzgón egyengetik választott hívei!

Ámde megállj! Zavar támad a nép soraiban. Egy harcos lép elő, mellén a Cwyeh-veh jelével; neki annak idején csak vörösen izzó vasat ütöttek a pikkelyeire, hiszen aranyszínűek voltak, nem barnák - bár nem is zöldek, mint a dolgozóké. Illő tiszteletet kellene hát tanúsítania; mégis oly kevélyen áll ott, mintha szavakkal szóló volna ő is.
Snil a neve.
- Mire véljem ezt? - kérdi a hályogszemű öreg, s ráncos torkában fenyegető hullámokat vet a hatalom távoli zúgása.
- Zsarnok vagy, rút vénség, a többi barnapikkelyessel együtt! - kiáltja Snil bőszen. - Cwyehhez fohászkodsz, neki adsz hálát a győzelemért? Ki vívta hát ki ezt a diadalt, ki hódította meg az Éjszaka Kútjait, kinek a vére táplálta a fakócápákat a Ssshassti-öböl vizében? Talán bizony a tiéd, vagy Cwyehé magáé? Mi, harcosok voltunk azok, akik romlásba döntöttük a Sötétség Gyermekeit; mi ragadtuk ki a jégländzsát Hethub-Hór csápjai közül; mi keltünk birokra a mérget verejtékező sárkánykígyókkal Ummarakarbu belső falain! Minket illet a tisztelet, nem Cwyeht, a romlottat és tehetetlent; s közülünk is legkivált engem, Snilt, a Győzőt!
- Istenkáromló! - rikoltja az agg pátriárka, s ahogy magasba lendíti lándzsát markoló kezét, ujjai közt a hártyákon vadul lüktetnek az erek. - Vissza a helyedre, Cwyeh-veh!!
- Snil-veh!! - vágja rá a másik kevélyen. - És Snil-doh!! - Majd: - De Snil-kah nincs, és nem is lesz soha!
- Sisssh!! - szakad fel egyszerre tízezer torokból. A harcosok kiáltanak, az aranypikkelyesek; szigonyok emelkednek, smaragdláng lobban a hasított szembogarakban. - Snil hatalmas!
Egyszerre mozdulnak mind, félelem nélkül, ahogy szokásuk; hártyás lépteiket a bizodalom vezérli, a rejtett tudományba vetett vakhit, amit Sniltől, a legnagyobb bajnoktól tanultak. Tudnak titkot tartani ezek az aranypikkelyesek; senki sem beszélt közülük a hatalmas harcosról, az idegen világ szülöttéről, akivel Snil a lápi erdő mélyén találkozott, s aki tetteivel és szavaival kivívta tiszteletét és nagyrabecsülését. A smaragdzöld szempárokban gyűlölet izzik: gyűlölet és irigység, a Cwyeh-kah iránt, akik szavakkal szólnak, barnák a pikkelyeik, s a mocsárgázoktól fülledt hínárfészekben nem vörösen, hanem fehéren izzó vassal bélyegzik meg őket.
A Cwyeh-doh hordának csupán egy pillanatra van szüksége a döntéshez. Az ostort, a kancsukát mindig a harcosok forgatják; a Cwyeh-kah számára túl alantas feladat volna az ilyesmi. Mennek hát azok után, akiket jobban ismernek.
- Snil-veh!! Snil-doh!!
Hatalommal vemhes szavak buknak elő a barnapikkelyes ajkakon. Smaragdzöld szempárokban lobban el az élet lángja; aranyszín karok hanyatlanak le bénán. Hethub-Hór fekete jégländzsája meglendül, előredöf, majd elakad Snil szigonyának ágai között. Félelmetes fegyver, gyötrelmes halált hoz, ha célba talál; ám a nyelét csápoknak és tapadókorongoknak szánták, az úszóhártyás ujjak nem lelnek rajta jó fogást.
- Sisssh!! Snil hatalmas!
Megolajosodik a levegő, éle támad, mint az oldalt fordított fűzfalevélnek. Rontó hatalmú igék cikáznak benne mindenfelé. A barnapikkelyesek minden szava tíz ellenfelet dönt ki a sorból. Közülük legfeljebb akkor bukik le egy, ha egyszerre tízen kiáltanak rá.
A barnapikkelyesek másfélszázan ha vannak, az aranypikkelyesek tízezren.
- Sisssh!!
A zöldpikkelyes áradat - Snil-doh immár, nem Cwyeh-doh - összecsap a küzdőfelek körül. A munkától kérges kezek baltákat, csákányokat, húshorgokat markolnak. Snil szigonyának hármas hegye beleszalad a heges szegélyű rúnába egy barnapikkelyes mellkason. Vénségtől hályogos szemű fej repül pörögve az Éjszaka Kútjaiba.
- Snil!!
Odafönt, a sötéten tornyló fellegek magasában, öblös hangon hahotázik a rettenetes Phet, a Levegőég Fejedelme. A dölyfös párapalota szivárványfalai reszketnek, vibrálnak, robajlanak körülötte. Szörnyűséges kacajától messzire riadnak a rúkhmadarak, vért hullajtanak a viharfelhők, s a villámok sikoltva menekülnek az áldott anyaföld felé.
Harcban és halálban fogja eltiporni Snil népét, ígérte erős esküvéssel. Szavának állt, ahogy az már a Levegőég Fejedelmeinek szokása.
A Sötétség Gyermekei meg a barnapikkelyesek harcoltak, és meghaltak helyette is."

III. Elkorcsosult aquirok

Ebbe a kategóriába azok a hanyatló ősfajok tartoznak, amelyek egészében véve elvesztették ugyan az ősmágia használatának képességét, bizonyos technikákra és műfogásokra azonban emlékeznek még. Ez azt jelenti, hogy a szervezetük már nem feltétlenül termel od-energiát, a manát azonban sokkal közvetlenebb és egyszerűbb úton-módon nyerik ki a manahálóból, mint a klasszikus mágia beavatottjai, akiknek bonyolult pszi-szűrőkhöz kell folyamodniuk. Alkalmazott mágiájuk ebből következőleg valahol az igazi ősmágia és a klasszikus mágia között helyezkedik el. E népek közül egyesek valaha tagjai voltak a két nagy aquir szövetség valamelyikének, s csak később szakadtak ki onnan; mások soha nem tartoztak sem Kránhoz, sem Ediomadhoz, a közvélekedés azonban olykor több-kevesebb joggal aquirnak minősíti őket. Nagyon fontos leszögezni, hogy az elkorcsosult aquir fajok egyetlen egyede sem képes a hamisítatlan ősmágia - azaz a hatalomszavak - alkalmazására, még a ve-

zetők és a beavatottak sem: ehhez túlságosan meghígult már a vérük az évezredek során.

1. Yamm-haikanok. Egész Yneven legfeljebb kétszáz ilyen tengermélyi szörny él, s ha hatalmukat nem is, de rosszindulatukat tekintve kétségtelenül vetekednek az igazi aquirokkal. Egyes feltételezések szerint az egész fajt egy titokzatos ősaquir teremtette, aki már-már félisteni hatalommal bír, s a titkos krónikák a Fakó Vizek Pásztora néven ismerik. Hogy mi célja volt ezzel a kísérlettel, talán ő maga is elfeledte már; mindenesetre a ma élő yamm-haikanok nem tisztelik közös urukként, valamennyien független személyiségek, s kizárólag a saját érdekeik vezérlik őket. Meglehet persze, hogy valamiféle titokzatos módon ma is a Fakó Vizek Pásztora akaratának az eszközei; hosszú távon azonban nemigen jelentenek veszélyt az utódfajokra, mert lélekszámuk évszázadról évszázadra csökken, s minden jel szerint képtelenek szaporodni.

2. Fehérhajúak. Ez a faj Beriquel dermesztő jégsivatagjaiban honos, ahol a hómanók népe fölött zsarnokoskodik. Lélekszámuk száz-kétszáz főre tehető, és bizonyosan ősvilági eredetűek, noha soha nem tartoztak egyik nagy aquir szövetségbe sem. Egyes tudósok úgy vélekednek, hogy nem az igazi aquirokkal, hanem a törpékkel lehetnek egyidősek. Akárhogy is legyen, mindenképpen fejlődésük leszálló ágában járnak: különös szociális paraziták, az általuk kizsákmányolt hómanók nélkül teljesen életképtelenek. A legtöbb idevonatkozó értekezés egyetért abban, hogy kihalásuk évezredek kérdése csupán.

3. Utódok. Az utódok egy Ediomadból kiszakadt Szolga-vérvonal leszármazottai, amely megdöbbentő módon életképesnek bizonyult. Mitikus tisztelettel övezett Ősatyjuk valószínűleg egy rendkívül tehetséges Ochak Va'Maadad volt, aki valamilyen úton-módon beavatást nyert a klasszikus mágiába. Mára szinte minden aquir vér kihígult az ereikből, szervezetük nem termel od-energiát, és a hatalomszavak alkalmazására is képtelenek. Ami ennek ellenére roppant veszélyessé teszi őket, az az, hogy a klasszikus mágiát az őseiktől öröklött elméleti tudással és pszi-diszciplinákkal ötvözik. Az aquirok közül csak néhány különc mélyedt el alaposabban a pszi-tudományok tanulmányozásában (elvégre *nemigen volt* különösebb szükségük rájuk), ezek azonban soha nem látott magasságokba fejlesztették őket, az utódok pedig ennek az örökségnek a letéteményesei. Ráadásul azon kevés elkorcsosult aquir nép közé tartoznak, akik belterjesen bár, de évszázadról évszázadra szaporodnak, s bizonyos fokú tetterőről és fejlődőképességről tesznek tanúbizonyságot. Mindez - hallatlan megalomániájukkal párosulva - kiemeli őket a magukfélék közül. Nem szabad tehát lebecsülni az utódokat, mert magukban hordják a megújulás csíráit: ha egy szép napon újra felfedezik az ősmágia titkait, abból akár katasztrófa is kerekedhet!



A túlvilági lények és az aquir mágia

A témával foglalkozó tudósok két csoportra osztják a létezés különböző síkjait: természetesekre és természetfölöttiekre. Természetes síkoknak nevezzük az anyagi síkokat (nemcsak Ynevet, hanem a különféle alternatív világokat is), valamint a velük átfedésben lévő síkokat: az asztrálsíkot, a mentálsíkot, az Antisst. A másik kategóriába a változatos külső és belső síkok, az istenek lakhelyei tartoznak.

Mindaz, amiről eddig az aquir mágiával kapcsolatban szó esett, kizárólag a természetes síkok lakóira vonatkozik. A természetfölötti síkokon honos életformák anyagi felépítése gyökeresen más, ezért másféleképpen viszonyulnak az ősmágiához is. Szervezetük ugyan nem termel od-energiát, ezért - rendkívül ritka kivételektől eltekintve - a hatalomszavak használatára képtelenek; ugyanakkor azonban bi-



zonyos fokú védelmet élveznek velük szemben, amit eredendően mágikus természetüknek köszönhetnek.

A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy minden túlvilági lényt állandó od-pajzs véd az ősmágia ellen, amelynek védőértéke megegyezik Ép-i aktuális számával. Ez a pajzs minden körben tetszőleges számú hatalomszó ellen nyújt teljes fokú védelmet, amennyiben azoknak erősítése - egyenként számolva, nem összesítve - nem haladja meg a védőértékét. Ha a túlvilági lény Ép-t veszít, a pajzsa védőértéke is ugyanennyivel csökkenni fog.

Amennyiben a túlvilági lény kívánja, természetesen leeresztheti a pajzsát, és kiteheti magát a hatalomszó hatásának, bár ez meglehetősen ritkán fordul elő. Máskülönben azonban az od-pajzs teljesen automatikusan működik, fenntartása semmiféle összpontosítást nem igényel.

A Bestiariumban szereplő lények közül a démonok, a dzsinnek, az elementálok, a fh'yanrák és a küldöttek minősülnek túlvilágiaknak. A különböző hibrid formák - káoszfattyak, hilvarok, vulagharok stb. - ugyanúgy ki vannak szolgáltatva az ősmágia hatalmának, mint Ynev vagy az alternatív anyagi síkok bármely más teremtménye.

Aquir hatalomszavak



A következő fejezet példaadó értékű, ám kimerítő alaposságúnak távolról sem nevezhető válogatást tartalmaz az aquir népek hatalomszavaiból. Valamennyit számba venni lehetetlenség volna; a hatalomszavak - ellentétben a klasszikus mágia varázslataival - nem mesterséges konstrukciók, hanem aquir nyelven kiejtett parancsok. Alkalmazójuk helyben, spontánul állítja össze őket; ha például csonkolni akarja ellenfelét, egyszerűen rákiált, hogy "Szakadjon le a karod!" A kívánt eredmény eléréséhez semmi másra nincs szükség az aquir nyelv ismeretén kívül; a hatalomszavakat nem kell tanulni, számuknak csak a nyelvi elemek lehetséges variációi szabnak határt. A fejezetben leírt példák a közkedvelt s viszonylag gyakran használt hatalomszavak közé tartoznak; e minőségükben afféle mintának is tekinthetők, melynek alapján minden mesélő megtervezheti és összeállíthatja az általa vezetett kalandokban szereplő aquirok hatalomszavait.

Egyesekben a fenti eszmefuttatás olvastán bizonyára felvetődik a gondolat, hogy a leghatásosabb hatalomszó - amely gyakorlatilag az összes többit feleslegessé teszi - egyszerűen így hangzik: "Pusztulj!" Ebben tökéletesen igazuk van, csakhogy az aquirok általában tartózkodnak a használatától. Nem mintha erkölcsi megfontolások vezérelnék őket, csupán nem tartják igazán stílusosnak és elegánsnak ezt a prózai hatalomszót; előkelőbb körökben alkalmazása udvariatlanságnak minősül, a legelemibb műveltség hiányára vall. Az ősnépek gyermekei szeretik cifrázni a hatalomszavaikat, minél látványosabb és tetszetősebb hatást gyakorolva szerencsétlen áldozataikra.

(Máskülönben a "Pusztulj" parancs az alsóbbrendű dialektusokban legfeljebb elkábítja az áldozatot, megölni nem tudja. Helyben és azonnal kizárólag a Titkos Nyelven kiejtett hatalomszavak képesek végezni az ellenséggel.)

Az aquir ősmágia sajátos jellegzetessége, hogy elsősorban a fizikailag megfogható anyagokra hat, legyenek bár élettelenek vagy egy eleven test tartozékai. Az asztrál- és mentálsíkon ható aquir hatalomszavak rendkívül ritkák, és - ami egészen elképesztő - alkalomadtán előfordul, hogy csütörtököt mondanak. Más hajdankori népek - például a dzsennek vagy az amundok - ősmágiájánál ez éppen fordítva van. Ebben a különlegességben nyilván az aquirok természete, az anyaghoz és az őselemekhez való szoros kötődésük tükröződik.

A beavatottak körében ismeretes ugyanis, hogy az aquirok a nyers varázserőt fizikailag megfogható formában kötik meg és raktározzák el a szervezetükben: csontjuk, bőrük, vérük holtuk után is tartalmazza ezt a varázserőt, ezért is készítenek belőlük testvéreik oltalmazó szipolytalizmánokat. Logikus feltételezés tehát, hogy anyagi gyökerek híján mágiájukban zavarok mutatkoznak, s hatalomszavaik csak anyagi közvetítéssel fejtik ki maradéktalanul a hatásukat. Más ősfajoknak - példának okáért a mentálsíkon honos dzsenneknek, akik elsősorban tudatzavaró és emlékezettörlő hatalomszavakat használnak - nyilván az anyagi mágia alkalmazása okoz több-kevesebb nehézséget.



Egyszók

Az első kategóriába tartozó hatalomszavak egyetlen konkrét személyre fejtik ki hatásukat, hallótávolságon belül, akit az aquirnak látnia kell. Önmagára is alkalmazhatja őket, ám ez meglehetősen ritkán fordul elő, mivel ezek a hatalomszavak szinte kivétel nélkül támadó célzatúak. Hatásuk általában maradandó, bár az alsóbbrendű nyelvjárásokon olykor ideiglenes is lehet. Utóbbi esetben ellen-hatalomszavakkal vagy hagyományos mágiával az időtartam lejárta előtt megszüntethető.

Az e kategóriába tartozó hatalomszavak által okozott veszteség ellen a páncélok SFÉ-je csak akkor nyúlt védelmet, ha a leírás ezt külön kiemeli.

Vakítás

Általános megjegyzések: A megvakított karakter sohasem folytathatja egyszerűen úgy a kalandot, hogy hozzárendeli harci értékeihez a harc vakon helyzetből adódó szituációs módosítókat! Az ilyen személy általában teljesen magatehetetlen, a legalapvetőbb funkciókat sem képes ellátni. Mások segítsége nélkül még a tulajdon szállásáról is nehezére esik kitalálni, idegen környezetben pedig menthetetlenül kiszolgáltatottá válik. Önállóan gondoskodni csak akkor tud magáról, ha legalább 4. fokú Vakharc képességgel rendelkezik, máskülönben teljesen a társaira van utalva.

A hatás szempontjából teljesen mindegy, hogy hány szeme van az áldozatnak. Akár félszemű nyomorék, akár háromszemű ogár az illető, a hatalomszó ugyanúgy megvakítja.

Korcsnyelv: Az áldozat 1K6 órára tökéletesen megvakul; szürkehályog sarjad a szemén, amely a kidobott időtartam lejárta után visszafejlődik. A hatás ellen-hatalomszóval vagy 50 Mp-os gyógyítómágiával korábban is megszüntethető.

Szolganyelv: Az áldozat szemgolyójában zöldhályog alakul ki, amely maradandó hatállyal megvakítja. Ellen-hatalomszóval a hatást nem lehet megszüntetni, ehhez legalább 100 Mp-os gyógyítómágiára van szükség.

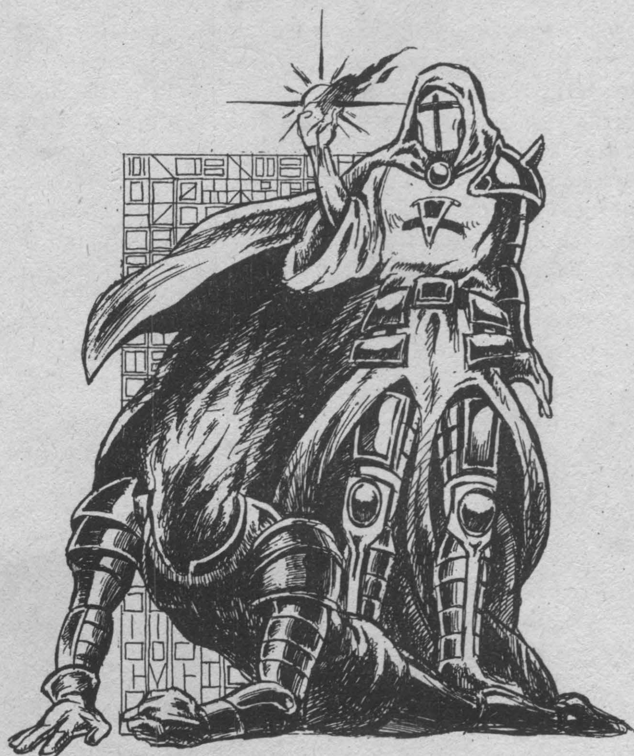
Nemes Nyelv: A hatalomszó fizikailag megsemmisíti az áldozat szemét, látóidegeit és a látóközpontot az agyában. Az illető azonnal veszít 3 Ép-t, és örök életére vak marad. A hatást ellen-hatalomszóval nem lehet megszüntetni, ehhez legalább 150 Mp-os gyógyítómágiára van szükség.

Titkos Nyelv: Az áldozat szemei izzó lávarögökké változnak, és hátracsúsznak az agyába. A hatás azonnali halál. Kivételt képeznek azok a lények, amelyeknek több agyközpontjuk is van, például egyes nagytestű hüllők vagy az aquirok közül a kohr-eyvarok. Ők ilyenkor csupán 5K10 Ép-t veszítenek (és természetesen megvakulnak).

Immunitások: Egyes aquiroknak, például a syeecháknak, egyáltalán nincs szemük; nekik ezzel a hatalomszóval értelemszerűen nem lehet ártani. Hasonlóképpen immunisak a rovarok, férgek és puhatestűek, amelyeknek a látóberendezése (ha ugyan van nekik) teljesen más alapokon működik. (Egy aunt vagy egy mos-quint tehát nem lehet ezzel a hatalomszóval megvakítani.) Azok a lények, amelyek természettől fogva vakok, de rendelkeznek csökevényes, működésképtelen látószervekkel (mint a dvorgazok), csak a két alacsonyabbrendű verzió hatása alól mentesülnek: a Nemes Nyelven kimondott hatalomszó Ép-veszteséget okoz nekik, a Titkos Nyelven kimondott pedig megöli őket.

Csonkolás

Általános megjegyzések: A csonkolás hatása mindig maradandó, tehát ellen-hatalomszavakkal nem szüntethető meg. Az elvérzés veszélye nem fenyeget, mert a csonkolt felület minden esetben sima és behegedt lesz, mintha hosszú hónapokig gyógyult volna. Ebből következőleg az áldozat nem veszít sem Fp-t, sem Ép-t; annál borzalmasabb azonban a pszichológiai hatás.



Korcsnyelv: Az áldozatnak annak a végtagjáról, amit a leggyakrabban használ tárgyak manipulálására (humanoidok esetében ez általában a kardforgató kéz) minden ujj lehullik. Ha emberszabású lény az illető, ettől TÉ-je 10-zel, VÉ-je 5-tel csökken, és a továbbiakban csak fél kézzel is kezelhető fegyvereket használhat. Könnyen elképzelhető azonban, hogy rövid időre - például míg új fegyvert kap a rosszabbik kezébe - teljesen kiszolgáltatottá válik. A négylábú állatok elveszítik az egyik mellső végtagjukért járó támadást, harcértékeik azonban nem változnak. Ugyanez vonatkozik azokra a szörnyekre, amelyeknek kettőnél több karja van (például a sytixekre). A hatás 75 Mp-os gyógyítómágiával megszüntethető.

Szolganyelv: Az áldozatnak leválik az a végtagja, amit leggyakrabban használ tárgyak manipulálására (humanoidok esetében ez általában a fegyverforgató kar). Ha emberszabású lény az illető, ettől TÉ-je felére, VÉ-je háromnegyedére csökken (lefelé kerekítve), és a továbbiakban csak fél kézzel is kezelhető fegyvereket használhat. Ráadásul szinte biztos, hogy a hatalomszó elhangzását követően rövid időre teljesen kiszolgáltatottá válik. A négylábú állatok az egyik mellső végtagjukat vesztik el, a vele járó támadással együtt, valamint mozgásképtelenné válnak: KÉ -30, TÉ -35, VÉ -15, CÉ -15. A kettőnél több karral rendelkező szörnyek csak az egyik támadásukat vesztik el, harcértékeik nem változnak. A repülő lények az egyik lábukat vesztik el, az érte járó támadással együtt, és képtelenné válnak a földön való helyváltoztatásra. A hatás 150 Mp-os gyógyítómágiával megszüntethető.

Nemes Nyelv: Az áldozatnak leválik az a végtagja, amit leggyakrabban használ helyváltoztatásra (humanoidok esetében ez általában az egyik láb). A hatás minden szárazföldi élőlényre nézve egységes, amennyiben nincs négynél több lába: csaknem teljes mozgásképtelenség, továbbá a harc helyhez kötve és a harc fekve szituációs módosítók együttes érvényesülése (KÉ -30, TÉ -35, VÉ -15, CÉ -15). Ezenkívül az illető a hatalomszó elhangzását követően rövid időre totálisan kiszolgáltatottá válik. Repülő lényeknél a hatalomszó az egyik szárnyat csonkolja, aminek - ha az áldozat éppen a levegőben van - súlyos következményei lehetnek, de mindenképpen teljes röpképtelenséghez és a fent megadott módosítók érvényesüléséhez vezet. (Ezek a lények nem válnak ugyan mozgásképtelenné, ám a földön eleve esetlenebbül mozognak.) A hatás 150 Mp-os gyógyítómágiával megszüntethető.

Titkos Nyelv: Az áldozatnak lehullik a feje. A hatás természetesen azonnali halál. Kivételt képeznek azok a lények, amelyeknek egynél több feje van (például a wakrarák), illetve fej nélkül sem válnak működésképtelenné (trollok, élőhalottak). A hatalomszó rájuk is kifejti hatását, ebbe azonban nem pusztulnak bele.

Immunitások: Azok a lények, amelyeknek nincsenek végtagjaik, az első három verzióra immunisak. A Titkos Nyelven kiejtett hatalomszó azonban általában őket is elpusztítja, néhány ritka kivételtől eltekintve. Az első három hatás ellen a gyors regenerálódás sem nyújt teljes védelmet: még egy trollnak is időbe telik, amíg új kart vagy lábat növeszt magának, és addig bizony vonatkoznak rá a megadott negatív módosítók. Ha egy alakváltó veszti el valamelyik végtagját, hiába változik át másik lénnyé, a hiányt nem tudja pótolni.



Csontrombolás

Általános megjegyzések: Ennek a hatalomszónak a hatása sokban hasonlít a Csonkoláséra, sőt, rövid távon sokkal súlyosabb helyzetbe hozhatja az áldozatot. Az alsóbbrendű nyelvjárásokban alkalmazása nyílt töréseket eredményez, amelyek nagy fájdalommal és tetemes vérveszteséggel járnak. Amennyiben a sérült nem részesül szakszerű ellátásban, vagy nyugodt fekvés helyett energiaigényes tevékenységet végez (például nem hordágyon viszik, hanem a saját lábán jár), az állapota rosszabbodni fog: minden további félórában annyiszor 1K10 Fp-t veszít, ahány ponton eltörtek a csontjai. A Csontrombolás hátránya a Csonkolással szemben, hogy az általa okozott károsodás idővel természetes úton is begyógyul, papi varázserővel pedig könnyebben kezelhető. Hatása ellen-hatalomszavakkal nem szüntethető meg.

Korcsnyelv: Az áldozat nyílt törést szenved azon a végtagján, amit a leggyakrabban használ tárgyak manipulálására (humanoidok esetében ez általában a fegyverforgató kar). Ettől azonnal veszít 1K6+2 Ép-t, és rövid időre magatehetetlenné válik. Ha emberszabású lény az illető, TÉ-je felére, VÉ-je háromnegyedére csökken (lefelé kerekítve), és a továbbiakban csak fél kézzel is kezelhető fegyvereket használhat. A négylábú állatok az egyik mellső végtagjukat vesztik el, a vele járó támadással együtt, valamint mozgásképtelenné válnak: KÉ -30, TÉ -35, VÉ -15, CÉ -15. A kettőnél több karral rendelkező szörnyek csak az egyik támadásukat vesztik el, harcértékeik nem változnak. A repülő lények az egyik lábukat törik el, elesnek az érte járó támadás-



tól, és képtelenné válnak a földön való helyváltoztatásra. A hatás 40 Mp-os gyógyítómágiával megszüntethető; ez esetben az elvesztett Fp-k és Ép-k visszatérnek.

Szolganyelv: Az áldozat nyílt törést szenved azon a végtagján, amit leggyakrabban használ helyváltoztatásra (humanoidok esetében ez általában az egyik láb). Ettől azonnal veszít 1K6+3 Ép-t, és rövid időre magatehetetlenné válik. A hatás minden szárazföldi élőlényre nézve egységes, amennyiben nincs négynél több lába: csaknem teljes mozgásképtelenség, továbbá a harc helyhez kötve és a harc fekve szituációs módosítók együttes érvényesülése (KÉ -30, TÉ -35, VÉ -15, CÉ -15). Repülő lényeknél a hatalomszó az egyik szárnyat töri el, aminek - ha az áldozat éppen a levegőben van - súlyos következményei lehetnek, de mindenképpen teljes röpképtelenséghez és a fent megadott módosítók érvényesüléséhez vezet. (Ezek a lények nem válnak ugyan mozgásképtelenné, ám a földön eleve esetlenebbül mozognak.) A hatás 40 Mp-os gyógyítómágiával megszüntethető; ez esetben az elvesztett Fp-k és Ép-k visszatérnek.

Nemes Nyelv: Az áldozat nyílt törést szenved minden végtagján. Ettől azonnal veszít 6K6 Ép-t, továbbá végleg harc- és mozgásképtelenné válik. Amennyiben nem kap mihamarabb külső segítséget, menthetetlenül vége. A hatás 100 Mp-os gyógyítómágiával megszüntethető; ez esetben az elvesztett Fp-k és Ép-k visszatérnek.

Titkos Nyelv: Az áldozat minden porcikája szilánkokra törik. A hatás azonnali halál.

Immunitások: A hatalomszó csak azoknak a lényeknek árt, amelyek külső vagy belső csontvázzal rendelkeznek, azaz a gerinceseknek. A rovarok, férgek, puhatestűek stb. általában immunisak rá. Ez vonatkozik az értelmes fajokra - aunokra, mos-quinekre, dukhlathoákra stb. - is. Az anyagtalan élőholtakra a varázslat nincs hatással, az anyagi testtel rendelkezőkre azonban igen (persze csak abban az esetben, ha van csontvázuk), mivel nem fájdalmat okoz, hanem közvetlenül a fizikai struktúrájukat károsítja.

Fullasztás

Általános megjegyzések: Ezt a hatalomszót a levegőt lélegző lények elleni harcra szánták. A különféle rovarok és rovarszabásúak speciális légzőszerveik miatt különösen sebezhetők általa. Rájuk minden pontveszteség és negatív módosító duplán vonatkozik, bár a kidobott időtartam változatlan marad.

Korcsnyelv: Az áldozat légzőszerveit sűrű, vizenyős pára árasztja el belülről. A hatás 2K6 percig (12-72 körig) tart; ezalatt az illető fuldokolva kapkod levegő után, és görcsös köhögőrohamok kínozzák. A kidobott időtartam leteltéig minden harci értéke feleződik (lefelé kerekítve), képességei 2 ponttal csökkennek, nem tud beszélni és varázsolni, képzettségei pedig 1 fokkal (vagy 20 %-kal) rosszabbul működnek. A megfelelő ellen-hatalomszóval a hatás korábban is semlegesíthető.

Szolganyelv: Az áldozat légzőszerveit maró füst árasztja el belülről. A hatás 3K6 percig percig (18-106 körig) tart; ezalatt az illető harákolva kapkod levegő után, és gyilkos köhögőrohamok kínozzák. A kidobott időtartam leteltéig minden harci értéke harmadolódik (lefelé kerekítve), képességei 3 ponttal csökkennek, nem tud beszélni és varázsolni, képzettségei pedig pedig 2 fokkal (vagy 40 %-kal) rosszabbul működnek. Mindennek a tetejébe még 1K6 Fp-t is veszít. A megfelelő ellen-hatalomszóval a hatás korábban is semlegesíthető, ám az Fp-ket az áldozat mindenképpen elveszti. Az így szerzett belső sérülések természetes és mágikus úton egyaránt gyógyíthatók.

Nemes Nyelv: Az áldozat légzőszerveit forró gőz árasztja el belülről. A hatás 4K6 percig (24-144 körig) tart; ezalatt az illető kínlódva kapkod levegő után, és rojtos foszlányokban köhögi fel a tüdejét. A kidobott időtartam leteltéig minden harci értéke negyedelődik (lefelé kerekítve), képességei 4 ponttal csökkennek, nem tud beszélni és varázsolni, képzettségei pedig 3 fokkal (vagy 60 %-kal) rosszabbul működnek. Mindennek a tetejébe még 2K6 Fp-t is veszít, továbbá 1-1 pontot maradandó érvénnyel minden fizikai képességéből (Egészség, Állóképesség, Ügyesség, Gyorsaság, Erő). A megfelelő ellen-hatalomszóval a hatás korábban is semlegesíthető, ám az Fp-ket és a képességpontokat az áldozat mindenképpen elveszti. Az így szerzett belső sérülések kizárólag mágikus úton gyógyíthatók. (Az Fp-ket külön is vissza lehet gyógyítani, az elvesztett képességpontok egyetemleges pótlásához azonban legalább 90-es erősítésű gyógyítómágiára van szükség.) A tűzre természetüknél fogva immunis lényekre ez a hatalomszó nincs hatással.



Titkos Nyelv: Az áldozat légzőszerveit tömény sav önti el, és pillanatok alatt szétmarja belülről a szervezetét. Az illető azonnal szörnyethal, méghozzá iszonyú kínok között, hacsak nem immunis természeténél fogva a savmarásra.

Immunitások: A hatalomszó csak azokra a lényekre fejti ki hatását, amelyek levegőt lélegeznek. Immunisak tehát a halak, de a kétéltűek már nem, hiszen nekik nemcsak kopoltyújuk van, hanem tüdejük is. Azokra a lényekre, amelyek egyáltalán nem lélegeznek, a hatalomszó természetesen nem hat, egyetlen speciális kivétellel. Az élőholtakra ugyanis a két alsóbbrendű változat nincs hatással, a másik kettő azonban - amennyiben anyagi testtel rendelkeznek - azonnal elpusztítja őket. (Bizonyos élőholtaknál, például az ansinatisoknál és a lesathoknál, az anyagi test megsemmisülése nem vonja automatikusan maga után a szörny pusztulását.) A részleges immunitások csak akkor érvényesülnek, ha természetadta képességek: egy ilflind tehát immunis a Nemes Nyelven kimondott hatalomszóra, egy tűztől védő varázslat hatása alatt álló kalandozó viszont nem.

Poklok kínja

Általános megjegyzések: Ez a hatalomszó közvetlenül az idegrendszerre fejti ki hatását: az áldozat szemvillanásnyi ideig tartó, elviselhetetlen fájdalmat érez, amelynek utóhatásai is lehetnek. Ellen-hatalomszavakkal sem magát a fájdalmat, sem az utóhatásait nem lehet megszüntetni, az elvesztett Fp-k azonban később pótolhatók, az alsóbbrendű dialektusok esetében akár természetes gyógyulással is. A hirtelen kín megtöri a varázsolni készülő ellenfelek összpontosítását (hacsak nem ők is hatalomszavakat használnak), az utóhatások azonban már nem akadályozzák őket a varázslásban. Fontos, hogy a Poklok Kínja sohasem okozhat az áldozatnak Ép-veszteséget!

Korcsnyelv: Az áldozat 2K6 Fp-t veszít, utóhatások nélkül. Az elvesztett Fp-k természetes és mágikus úton egyaránt gyógyíthatók.

Szolganyelv: Az áldozat 2K10 Fp-t veszít, és utána 5 percig (30 körig) vonatkoznak rá a harc kábultan helyzetben érvényes negatív módosítók: KÉ -15, TÉ -20, VÉ -25. Az elvesztett Fp-k természetes és mágikus úton egyaránt gyógyíthatók.

Nemes Nyelv: Az áldozat 4K10 Fp-t veszít, és utána 10 percig (60 körig) vonatkoznak rá a harc bénultan helyzetben érvényes negatív módosítók: KÉ -30, TÉ -40, VÉ -35, CÉ -15. Az elvesztett Fp-k kizárólag gyógyítómágiával pótolhatók.

Titkos Nyelv: Ezen a szinten a fájdalom beleég az idegekbe, és soha többé nem lehet megszabadulni tőle. Az áldozat elveszti 1 kivételével az összes Fp-jét, és 30 percre teljesen magatehetetlenné válik; ezt követően a harc kábultan helyzetben érvényes negatív módosítók vonatkoznak rá (KÉ -15, TÉ -20, VÉ -25). Ez az utóhatás maradandó, és az illető mindaddig bármiféle módszerrel képtelen lesz visszaszerezni elvesztett Fp-it, amíg legalább 120 Mp-os gyógyítómágiával nem kezelik. A gyógyítómágia csak az állandó fájdalomérzetet és a vele járó negatív módosítókat szünteti meg, az Fp-ket nem pótolja; ehhez további gyógyító varázslatokra vagy hosszú pihenésre van szükség. Azok az áldozatok, akik túlélik a hatalomszót, általában beleőrülnek az utóhatásaiba.



Immunitások: A Poklok Kínjára természetesen immunis minden olyan lény, amely nem érez fájdalmat (csak túlütéssel sebezhető), elsősorban az élőhalottak és a démonok. A nemlétező Fp-ket nem lehet elveszíteni.

Vérköd

Általános megjegyzések: Az ősmágiának ez a fogása a szó szoros értelmében vérbe borítja az áldozat agyát. A hirtelen lefolyású agyvérzésnek sokféle negatív következménye lehet, az erős szédüléstől a súlyos testi-szellemi leépülésig. Ezek az utóhatások ellen-hatalomszavakkal nem semlegesíthetők.

Korcsnyelv: Az áldozatot hányinger és szédülés fogja el, és 1 óráig vonatkoznak rá a harc kábultan helyzetben érvényes negatív módosítók (KÉ -15, TÉ -20, VÉ -25). Legalább 20 Mp-os gyógyítómágiával az utóhatás korábban is megszüntethető.

Szolganyelv: Az áldozat 10-60 percre eléjul, és teljesen magatehetetlenné válik. Utána magához tér, és kicsit émelyegni fog, de különösebb baja nem lesz. Legalább 40 Mp-os gyógyítómágia alkalmazásával korábban is eszméletre lehet téríteni.



Nemes Nyelv: Az áldozat szélütést kap, és fél testére megbénul. A továbbiakban a harc bénultan helyzetben érvényes negatív módosítók (KÉ -30, TÉ -40, VÉ -35, CÉ -15) vonatkoznak rá, ezenkívül veszít 2 pontot az Erejéből, a Szépségéből és az Intelligenciájából; Gyorsasága, Ügyessége, Egészsége és Állóképessége pedig a felére csökken. Természetes úton sohasem fog felépülni szörnyű állapotából, ehhez legalább 120 Mp-os gyógyítómágiára van szükség.

Titkos Nyelv: Az áldozat agya véres lucsokká változik, és kicsorog a koponyanyílásokon. A hatás természetesen azonnali halál.

Immunitások: Ez a hatalomszó valamennyi anyagi testtel bíró értelmes lényre veszélyt jelent, az élőholtakat és az elementálokat kivéve. Az oktalan állatok közül csak a gerincesekre és a puhatestűekre van hatással, az alsóbbrendű életformákra nem. Ezenkívül akad Yneven néhány furcsa szerzet, amelynek egynél több agyközpontja van, például a kohr-eyvarok. Ők az első három verzióra immunisak, a negyedik pedig mindössze 5K10 Fp veszteséget okoz nekik.

Enyészet

Általános megjegyzések: Ezen hatalomszavaknak - amellett, hogy fizikai sérüléseket okoznak - az a legnagyobb erősségük, hogy tökéletesen ismeretlen helyzetbe hozzák áldozataikat. Egyes dorani bölcsek ugyan elméleti úton eljutottak az úgynevezett "köztes anyagi állapot" létének belátásához, ám ennél tovább vizsgálataik révén sem jutottak. Az Enyészet erre az ismeretlen tartományra nyit kaput, áldozatait oda taszítja. Hatását ellen-hatalomszavakkal lehet megszüntetni, vagy ki kell várni, hogy a testet átalakító od véglegesen kiürüljön a szervezetből. Azoknál, akik valamilyen módon továbbra is kapcsolatban maradnak az oddal (testük termeli, valamely odot használó tárgy van a birtokukban, od-tartalmú tetoválásokat hordanak, stb.), csakis akkor kezdődik meg a javulás, ha megszabadulnak az ősenergiát termelő (használó, átalakító, stb.) dolgoktól. Az így szerzett sérüléseket sem lehet addig meggyógyítani, amíg az adott testrész nem nyerte vissza eredeti állapotát.

Korcsnyelv: Az áldozat alsó végtagjai elveszítik hétköznapi alakjukat és állagukat. Az anyagi világ részei maradnak, de az éteri lét mind többet követel belőlük. Akárha elnyúlnának, anyagtalanná lennének. Nehezebbé válik a járás, de még az egyhelyben állás is. Az áldozat KÉ-je és CÉ-je 5-tel, többi harcértéke egységesen 15-tel csökken. A végtagok 1k6 nap múlva válnak gyógyíthatóvá. A sikerhez 60 Mp-os mágiára van szükség.

Szolganyelv: Az áldozat ezúttal már fájdalmat is érez. Perzselő, égető érzés kúszik egyre feljebb a testében, és k10 Fp-t veszteséget okoz. Lábai tökéletesen éteriekké válnak, míg felsőteste a már említett fél-anyagi, fél-éteri állapotba kerül. Szinte lehetetlen, őrjítő feladat a lét különféle fázisaiba került test mozgását összehangolni. Az áldozat KÉ-je és CÉ-je 10-zel, míg TÉ-je és VÉ-je 25-tel csökken. Ha ellen-hatalomszóval megszüntetik a hatást, láthatóvá válik, hogy a test alsó része elsorvadt, s a sérüléseket csak 75 Mp-os gyógyítómágiával lehet orvosolni - ha az od 1k6 nap múltán kiürül a szervezetből.

Nemes Nyelv: Az áldozat tökéletesen átlényegül a lét és nemlét határán kóborló szerencsétlenné. Ebben az állapotban már ura ugyan a testének, ám harcolni nem tud. A szó kimondásakor 3k10 Fp-nyi fájdalom csap végig rajta. Arra képes ugyan, hogy hatalmas erőfeszítéssel parányi tárgyakat elmozdítson, de fegyvert, eszközöket nem használhat, legyenek bár közönségesek vagy mágikusak. A köztes világ lakójaként sehol nincs otthon, s még az sem adatik meg neki, mint a légiessé lett élőlényeknek, hogy áthatoljanak a mágiától nem védett anyagokon. Táplálkozni sem tud, s képtelen a beszédre: csak suttogó, érthetetlen hörgések ki-





bocsátására telik tőle. A létezés ezen formájától a mágia és a pszi használata is igen távol áll, noha az áldozatok - félig-meddig láthatók lévén - továbbra is sebezhetőek. (Az ilyen állapotban kapott sebek Fp vagy Ép-értéke feleződik!!) Az od 3k6 nap alatt ürül ki végleg a szervezetből. Táplálkozni az időszak utolsó harmadában már tudnak az áldozatok, de az általános sorvadást csak a teljes tisztulás után lehet gyógyítani, 90 Mp-os mágiával. Ha valaki testileg fel is gyógyul, nagy valószínűséggel beleőrül az átélt szenvedésbe.

Titkos Nyelv: Az áldozat nem csak átlényegül a köztes létbe, de tökéletesen ki is fakul a létezés minden ismert síkjáról. A következmény azonnali halál.

Immunitások: A hatalomszó kizárólag az anyagi formával rendelkező lényekre hat.



Többszók

A második kategóriába tartozó hatalomszavak nem egyetlen, előre meghatározott személyre fejtik ki hatásukat, hanem a leírásban megadott létszámig mindazokra, akik hallótávolságon belül tartózkodak, és az aquir elsődleges érzékszervével (látás, asztrálszem, ultrahang stb.) érzékeli őket. Akik valamilyen okból kívül kerülnek az aquir érzékelési körén, azok mentesülnek ugyan a konkrét hatások alól, mégsem maradnak teljesen érzéketlenek a hatalomigére. Mivel ezek területre ható szavak, akik hallották őket (hacsak nem kivételesen magas az Akaraterejük), elbizonytalanodnak egy pillanatra, kritikus helyzetben akár el is menekülhetnek. (Az NJK-k Bátorsága eggyel csökken.)

Dühkitörés

Általános megjegyzések: Ez a félelmetes, dübörgő szó nem elsősorban az ellenség megsebzésére szolgál - noha a kimondásakor az áldozatok perzselő fájdalmat éreznek -, hanem a támadók megzavarására, lendületük megtörésére. Gyakorta alkalmazzák, amikor a túlerőben lévő ellenfelek több irányból, egyszerre indulnak rohamra. Hatására láthatatlan és ellenállhatatlan erő veti hátra mindazokat, akik az aquir látómezejében tartózkodnak. Minél magasabbrendű dialektusban hangzik el a hatalomszó, annál több személyre fejti ki hatását, s annál messzebbre hajítja őket. Hogy a szóba jöhető személyek közül kikre hasson a mágia, azt mindig az aquir határozza meg.

Korcsnyelv: A hatalomszó kimondásakor az aquir látómezejében tartózkodó személyek/lények közül legfeljebb ötöt láthatatlan erő taszít mellbe, s 1k6+2 Fp veszteséget okoz nekik. Az áldozatok 10 lábnyit zuhannak hátrafelé, hacsak valamely tereptárgy útjukat nem állja. Az ennek következtében szerzett sérülések természetesen hozzáadódnak az előzőekhez.

Szolganyelv: Ugyanez a hatalomszó a szolganyelven kiejtve már 10 személyre/lényre fejti ki a hatását, s 30 lábnyi távolságra taszítja őket. Az ütést kísérő égető fájdalom 2k6+4 Fp veszteséget okoz, ehhez járulnak még a zuhanásból származó sérülések.

Nemes Nyelv: A hatalomszó 25 személyre/lényre fejti ki hatását, az okozott veszteség 3k6+6 Fp. Ehhez járulnak még az 50 lábnyi zuhanás következtében szerzett sérülések. Minden, a hatalomszó közvetlen hatásaként jelentkező 10 Fp veszteség után (a zuhanás miatt tehát nem), az áldozat elveszít egy Ép-t is.

Titkos Nyelv: A Dühkitörést ebben a dialektusban már 50 személy ellen lehet alkalmazni, s 100 lábnyi távolságra vet vissza mindenkit, aki az aquir látókörében tartózkodik. Az okozott veszteség 4k6+8 Fp, ehhez még hozzáadódnak a zuhanásból adódó sérülések. Minden, a hatalomszó közvetlen hatásaként jelentkező 10 Fp veszteség után (a zuhanás miatt tehát nem), az áldozat elveszít egy Ép-t is. Egyetlen áldozatot az aquir ily módon bármikor összeroppanthat.

Immunitások: A hatalomszó csak azokra fejti ki a hatását, akik anyagi testtel bírnak, az asztrál- és mentálsíkon honos életformák, anyagtalan élőholtak, légiessé tett élőlények, stb. ellenében tehát hatástalan.

Árnyékmarok

Általános megjegyzések: E szóval az aquir az általa kiválasztottakat kapja fojtó szorításba. Lidércmarka elorozza áldozataitól a levegőt, kínzó fájdalmat okozva nekik. Mindazok, akik átvészelték a támadást, az utolsó kör után újra lélegzethez jutnak.

Korcsnyelv: A hatalomszó kimondásával az aquir 5 személy/lény torkát képes elszorítani 2 kör időtartamig. Ez idő alatt körönként 1k6 Fp veszteséget okoz áldozatainak. Egyetlen célpont esetén az időtartam 10 körre, míg az okozott veszteség 1k6+6 Fp/körre módosul.



Szolganyelv: A hatalomszóval 10 személy/lény tartható fogva 2 körön át, az így okozott sérülés pedig 1k6+2 Fp/kör lesz. Egyetlen célpont esetén az időtartam 10 körre, az okozott veszteség 1k6+6 Fp/körre módosul.

Nemes Nyelv: Ez a dialektus 25 személy/lény felett biztosít hatalmat az aquirnak 5 kör erejéig, s tőlük minden egyes körben 1k6+6 Fp-t oroz el. Egyetlen célpont esetén az aquir 10 körig fojtogathat valakit, miközben az Árnyékmarok körönként 1k10+6 Fp-t szipolyoz ki áldozatából.

Titkos Nyelv: Titkos Nyelven kiejtve a hatalomszó 50 személyre/lényre terjesztheti ki a hatalmát 10 kör erejéig, körönként 1k10+6 Fp-t orozva el tőlük. Egyetlen célpontot a mágia alkalmazója ily módon bármikor megfojthat.

Immunitások: A hatalomszó csak azokra az élőlényekre fejti ki a hatását, melyek levegőt lélegeznek - azokra a lényekre, melyek egyáltalán nem lélegeznek, természetesen nem hat.

Zsigerek gyötrelme

Általános megjegyzések: Ez a hatalomige is a használóra támadók megfékezését szolgálja. Mindazoknak, akiket maga alá tud gyűrni, a belső szerveit kaphatja marokra, hatékonyabb formáiban a vázizmokat is uralma alá rendeli. Mintha egy óriási, karmos kéz markolna az áldozatokba, s megpróbálná az életet is kifacsarni belőlük. Erősen roncsoló hatású, ám ennek ellenére sem lehet egész seregeket végromlásba dönteni vele. Rendkívül látványos volta miatt pszichikai hatása nem lebecsülendő.

Korcsnyelv: Az aquir egyetlen személyt képes időlegesen ártalmatlanná tenni, ha ezt a formát alkalmazza. Az áldozat iszonyatos kínokat áll ki, 1k10 Fp-n kívül a harcértékeiből is veszít 1k6 körig: TÉ-je és VÉ-je 15-tel, míg CÉ-je és KÉ-je 10-zel csökken. A hatás ellen-hatalomszóval, vagy 25 Mp-os gyógyítómágiával megszüntethető. Ebben az esetben az elvesztett Fp-k is visszatérnek.

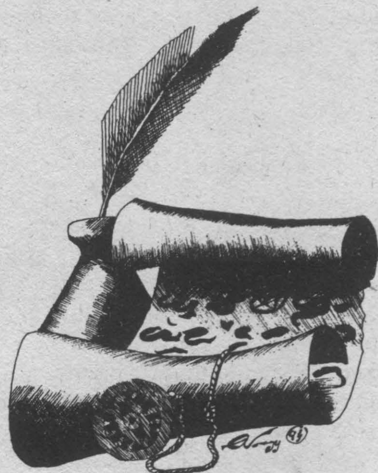
Szolganyelv: A fentivel azonos hatás érhető el akkor is, ha a hatalomszót a Szolganyelven ejtik ki, azzal a különbséggel, hogy hatása 3 személyre terjed ki, és 2k10 Fp veszteséggel jár. Ellen-hatalomszóval, vagy 35 Mp-os gyógyítómágiával szüntethető meg az időtartam lejárta előtt.

Nemes Nyelv: Ebben a dialektusban az aquir nem csupán ellenfelei belső szerveit kaphatja szellemmarkába, a támadók izomzatát is képes lesz elsorvasztani. 5 személyre terjesztheti ki az akaratát, akik 3k6 körig vért öklendenek a bennsőjüket marcangoló kíntól (3k10 Fp), továbbá az izmaikra ereszkedő bénultság miatt a következő módosítókkal küzdenek: TÉ, VÉ: -40, KÉ, CÉ: -25. Ellen-hatalomszóval vagy 60 Mp-s gyógyítómágiával a hatás az időtartam lejárta előtt megszüntethető, ebben az esetben az elvesztett Fp-k visszatérnek. Ha a gyógyítás csak a 10. kör után következik be, csupán a fájdalomtól szabadul meg az áldozat, két végtagja maradandóan elsorvad, s azokat többé nem is tudja használni; ellen-hatalomszóval nem, csupán 120 Mp-os gyógyítómágiával lehet rajtuk segíteni. Ugyanez érvényes akkor, ha az időtartam lejártáig (akkor is, ha csak 3 körig tartott a hatás) nem szüntették meg a mágia következményeit.

Titkos Nyelv: 10 személyt béníthat meg ilyen módon az aquir. A hatás ezúttal 3k6 körig fog tartani, mintha a szó Nemes Nyelven hangzott volna el, ám az okozott fájdalom 5k10 Fp lesz, az áldozatok TÉ-je és VÉ-je 50-nel, CÉ-je és KÉ-je pedig 35-tel csökken. A varázslatot gyógyító mágiával nem, csupán ellen-hatalomszóval lehet az időtartam lejárta előtt hatástalanítani. A 10. kör után történő beavatkozásról fentebb írtak itt is érvényesek, azzal a különbséggel, hogy a szó minden végtagot elsorvaszt, s az időtartam leteltével csupán 150 Mp-os gyógyítómágiával lehet a hatását megszüntetni.

Az aquir, ha úgy látja jónak, egyetlen személyre is alkalmazhatja varázslatát. Ez esetben áldozat tüstént halálát leli.

Immunitások: A varázslat csak azokra a lényekre hat, melyek anyagi testtel rendelkeznek. Azoknak, amelyek nem éreznek fájdalmat, csupán a harcértékeik csökkennek, fizikai testük ettől függetlenül engedelmeskedni kénytelen a mágiának. Az anyagi test nélküli vagy légies teremtmények is mentesülnek a hatalomszó hatásai alól, egyetlen kivétellel: ha a Titkos Nyelven ejtik ki a szót, és az aquir valamilyen módon érzékeli áldozatát, egy személyre koncentrálva akár még a testetlen, anyagtalan élőholt vagy asztrál- és mentállényeket is elpusztíthatja.



Pengesikoly

Általános megjegyzések: Ez a hatalomszó azon kevesek közé tartozik, melyek nem követelik meg alkalmazójuktól, hogy lássák az áldozatot - csupán azt kell eldönteniük, hogy anyagi testtel bíró vagy anyagtalan lények ellen kívánják azt felhasználni. Mindazok a hatása alá kerülnek, akik a megfelelő távolságon belül tartózkodnak. (A pontos távolságértékek az egyes szavaknál találhatók!) A Pengesikoly átható, éles kiáltás, mely felbontja az életet összetartó kötéseket. Hatása annál erőteljesebb, minél tovább van valaki kitéve pusztításának. A sikoly minden második kör végére eloroz egy Ép-t mindazoktól, akikre hatással van, s hallásukat is károsítja. Az így előidézett süketség nem védi meg az áldozatot más hatalomszavaktól, hisz azok nem hallás útján rombolnak: ha az aquir elsődleges érzékszerve megtalálja az illetőt, ugyanúgy alkalmazhatja rá mágiáját, mint azokra, akiknek hallása tökéletes. A sikoly mindaddig pusztít, míg az illető a hatósugarán belül tartózkodik. Mivel rohamosan gyengülnek, az áldozatok csupán az első két körben képesek támadni, ezután a bántóan éles hang lehetetlenné tesz minden próbálkozást. Ugyanígy képtelenség a hatósugáron belül varázsolni és Pszit használni. Ha valaki menekülni próbál, azt csak botladozva, az iszonyú hangtól félőrülten teheti, 10 lábnyit haladva körönként. Így csak a fájdalmat tudja csökkenteni: a halláskárosodás már az első körben bekövetkezik. Ha az Ép-k elfogynak, mielőtt a Pengesikoly megszakad, az áldozat eszméletét veszti, s a következő két kör után meghal.

Azok a lények, melyeknek anyagi testük nincs, ám rendelkeznek Ép-vel, értelemszerűen abból veszítenek. Az Asztrál- és Mentálsík lakóinak az Intelligenciáját, illetőleg a Kiegyensúlyozottságát emészti fel a hatalomige, azok elfogytával megszűnnek létezni. A süketségre vonatkozó megjegyzések rájuk nem vonatkoznak.

Korcsnyelv: Ez a dialektus 5 körig tartó, 15 lépés sugarú körben hatékony sikoly kibocsátását teszi lehetővé. Minden ismert hangtartományban vibrál, és súlyos károkat okoz az élő szervezetekben. Az Ép-veszteségen kívül 1k6 óráig tökéletesen megsüketíti azokat, akik hatása alá kerülnek. A fül bevérzik, az áldozattal csakis mutogatás útján lehet kommunikálni. Ellen-hatalomszóval vagy 40 Mp-os gyógyítóvarázzsal a hatás megszüntethető, az elveszített Ép-k azonban mágikus úton nem, csak hosszú pihenéssel nyerhetők vissza.

Szolganyelv: Ez a dialektus 8 körig tartó, 25 lábnyi sugarú körben hatékony sikoly kibocsátását teszi lehetővé. Az Ép-veszteségen kívül az áldozat maradandóan megsüketül, dobhártyája és a belsőfüli szervei súlyosan rongálódnak. Ellen-hatalomszóval, vagy 80 Mp-os gyógyítóvarázzsal a hatás megszüntethető, az elveszített Ép-k azonban így nem nyerhetők vissza.



Nemes Nyelv: A sikoly 12 körig tart, és 50 lábnyi körzetben fejti ki hatását. Az Ép-veszteségen kívül tökéletesen kiégeti az áldozat hallószerveit és agyának hallóközpontját - a szerencsétlen örök életére süket marad. Ellen-hatalomszóval nem, csak 100 Mp-os gyógyítóvarázzsal orvosolható, az elveszített Ép-k azonban így nem nyerhetők vissza.

Titkos Nyelv: Ez a dialektus 15 körig tartó, 100 lábnyi körzetben hallható sikolyt eredményez. Az Ép-veszteségen kívül a hallótávolságon belül tartózkodók egyikének szilánkokra zúzza a fejét. Az illető azonnal meghal.

Immunitások: Miután az aquir eldöntötte, milyen jellegű lények ellen kívánja bevetni szavát, a más kategóriába tartozók automatikusan immunissá válnak hatásaira.

Vérdagály

Általános megjegyzések: Ez a hatalomszó az aquir látómezejében tartózkodók különféle testnedveinek felszaporodását, és robbanásszerű kiáramlását okozza. Fájdalommal nem jár, de a képességek rohamos csökkenéséhez vezet, noha 3 alá ily módon egyetlen pontérték sem csökkenhet. A hatás ellen-hatalomszavakkal semlegesíthető, ám gyengébb formái ellen a gyógyítómágia is hatásos lehet. A képességek csökkenésével természetesen a harcértékek is megváltoznak.

Korcsnyelv: A hatalomszó e formája 3 személyre/lényre hathat egyidejűleg. Az érintettek Ereje, Gyorsasága és Állóképessége 1k6 körön át 3-mal csökken, s állandó szédülésük miatt automatikusan elveszítik a kezdeményezést. Vérük, testnedveik a testnyílásokon át távoznak. Ellen-hatalomszóval vagy 45 Mp-os gyógyítóvarázslattal a hatások az időtartam lejárta előtt megszüntethetők.

Szolganyelv: E dialektusban 5 személyre/lényre lehet hatni. A fent említett képességek 3k6 körön át 5-tel csök-



kennek, s az érintettek automatikusan elveszítik a kezdeményezést. Testnedveik bőrük pórusain is kikívánkoznak a szervezetből. Ellen-hatalomszóval vagy 60 Mp-os gyógyítóvarázslattal a hatások az időtartam lejárta előtt megszüntethetők.

Nemes Nyelv: A hatalomszóval e dialektusban 10 személyre/lényre lehet hatni. Fenti három képességük 3k10 körön át 8-cal csökken, s legfeljebb védekező harcot folytathatnak, bár VÉ-jükhöz ez esetben csak +20 járul. Testnedveik nagy nyomással áramlanak ki bőrükön és testnyílásaikon keresztül. Ha több, mint 15 körig hat rájuk a mágia, elájulnak a folyadékveszteségtől. Ellen-hatalomszóval a hatások az időtartam lejárta előtt megszüntethetők.

Titkos Nyelv: 25 személyre/lényre lehet hatni ezen a módon. Az érintettek fenti három képessége 3k10 körön át 10-zel csökken, s legfeljebb védekező harcot képesek folytatni, bár VÉ-jükhöz ez esetben plusz érték nem járul. Testnedveik robbanásszerűen távoznak szervezetükből. Ha több mint 10 körig hat rájuk a mágia, elájulnak a folyadékveszteségtől. Ha csak egyetlen személyre alkalmazza, az aquir elérheti, hogy áldozatát 2 körön belül szétvessék a hirtelen felszaporodott nedvek.

Immunitások: E mágiaformával szemben védettek mindazok, akiknek teste anyagtalan, illetve nem tartalmaz nedvességet. Ide tartozik az élőholtak nagy része, továbbá azok az életformák (pl. kuvarcok), melyek szervetlen anyagokból épülnek fel.

Gránitvér

Általános megjegyzések: E hatalomszó az őselemi metamorfózis egy, a hagyományostól eltérő formáján alapszik: a felhasználó nem saját magát, hanem valaki mást változtat meg általa. Az alacsonyabb rendű dialektusok alkalmazói képtelenek a tökéletes metamorfózis végrehajtására, ezt a hiányosságot azonban az ellenfél erejének csökkentésével ellensúlyozzák.

Korcsnyelv: 2 ellenséges személy/lény meggyöngítésére alkalmas a hatalomigének ez a dialektusa. Az aquir által megjelöltek tagjai elnehezülnek, mozdulataik lelassulnak, mert a mágia a Föld Őselemi Síkjának esszenciáját csepegteti a vérükbe 1k6 körön át. Ez idő alatt Erejük, Ügyességük, Gyorsaságuk 1/4-ével csökken csakúgy, mint Harcértékeik. Gondolkodásuk is lelassul: ha mágiát vagy Pszit akarnak használni, ez a szokásosnál kétszerte több idejükbe kerül. Ellen-hatalomszóval a mágia az időtartam lejárta előtt semlegesíthető.

Szolganyelv: 4 ellenséges személy/lény gyöngíthető meg általa. 3k6 körig Erejük, Ügyességük és Gyorsaságuk a felére csökken, Harcértékeik szintúgy feleződnek. Mágiát vagy Pszit csak háromszor annyi idő alatt tudnak alkalmazni, mint máskor. A mágia ellen-hatalomszóval az időtartam lejárta előtt semlegesíthető.

Nemes Nyelv: 10 ellenséges személy/lény meggyöngítésére alkalmas. 3k10 körön át fent említett értékeik 1/4-ére csökkennek csakúgy, mint Harcértékeik; mágiát és Pszit csak négyszer annyi idő alatt alkalmazhatnak, mint egyébként. Bőrük elszürkül és megkeményedik, az időtartam alatt 7-es SFÉ-t biztosít a hirtelen támadások ellen - a lassú, megfontolt szúrások azonban mindig utat találnak a bőr alá.

Titkos Nyelv: 20 ellenséges személy változtatható kővé, ha a hatalomszót ebben a dialektusban ejtik ki. Az áldozatok megszűnnek érzékelni, mozogni, gondolkodni, egyedül az Auraérzékelés diszciplínával deríthető ki, hogy nem szobrokról van szó. 3k10 napig maradnak ebben az állapotban, azután változnak csak vissza. Egyetlen ellenfélre alkalmazva az illető véglegesen kővé változtatható, s csak a hatalomigét kimondó ellen-hatalomszava adhatja vissza eredeti formáját. A Titkos Nyelv harmadik felhasználási módja egyetlen ellenféllel szemben lehetővé teszi, hogy az aquir őt, mint valamely élettelen tárgyat, szilánkokra robbantsa.

Immunitások: Azok a lények, melyek nem rendelkeznek anyagi testtel, nem lehetnek szenvedő alanyai e hatalomszónak. Ugyancsak ellenállnak neki azok, amelyek a Föld Őselemi Síkjáról származnak.



Önszók

A harmadik kategóriába azok a hatalomszavak tartoznak, melyeket a aquirok azért használnak, hogy általuk saját magukat változtassák meg. Elég ritkán alkalmazott bűvigék ezek, s mivel mindig az illető akaratából jönnek létre, immunitása sincs ellenük senkinek. Azért sem fordulnak gyakorta az effajta szavak használatához, mert megváltoztatott mivoltukban nem képesek od-energiáikat szabadon alkalmazni. Ez annyit tesz, hogy amíg szavuk hat, képtelenek másikat életre hívni - még ellen-hatalomszavakat sem használhatnak. Csupán az ellenük irányuló, támadó jellegű bűvigék hatásait képesek lerombolni ösztönös képességeiknek köszönhetően, amíg Op-jaik mennyisége ezt lehetővé teszi.

Meg kell jegyeznünk, hogy az e kategóriába tartozó mágiák ellen-hatalomszavakkal visszafordíthatók, s az önmagukat átformálók képtelenek az időtartam lejárta előtt alapállapotukba visszatérni.

Mivel a változást az aquir ideális helyzetben saját akaratából idézi elő, a dialektusbeli különbségek jobbára az időtartam hosszára vonatkoznak.

Őselemi metamorfózis

Általános megjegyzések: Négy közismert formája van ennek a hatalomszónak, a négy őselemnek megfelelően. Az ily módon önmaguk ősformáját feladó aquirok - amennyiben a magasabb dialektusokat alkalmazzák - az időtartam lejártáig nagyobb hatalomra is szert tehetnek, mint az egyes síkurak. A metamorfózisok hatásaikban természetesen különböznek, időtartamukban, általános sajátosságaikat tekintve azonban azonosak: valamennyi 3k6 körig tart. Ha az adott elem lehetővé teszi, az aquir bármilyen alakot felvehet. Ahol rajtuk kívül álló természeti vagy mágikus tényezők kizárják a szabad választást, mindig pontosan körülírtuk, milyen alakban mutatkozhatnak meg. Azokban az esetekben, amikor különböző elemi kitöréseket, csóvákat, orkánokat alkalmaznak, a sebzéseket mindig a kitöréseknél leírtak alapján számoljuk ki, függetlenül attól, milyen anyagból valósították azt meg. ùj alakjukban az aquirok megőrzik harcértékeiket, életerejüket, Op-iket, stb. Csupán Fp-ik számával nem kell foglalkozni, hiszen új formájukban nem éreznek fájdalmat. Az egyéb változásokról alább külön megemlékezünk.

A négy őselem nyújtotta lehetőségek leírásánál a különbségek bemutatására hagyatkoztunk. Ez a négy csupán a leggyakrabban használt forma, ám vannak helyek, ahol a paraelemeket is a választható alakok között jegyzik. Megváltozott alakjukban az ellentétes sík fegyverei és különböző támadási formái kétszer annyit sebeznek az aquirokon, míg az azonos sík hatásaira immunisak.

Tűz

Ebben a formában a hatalomszót használókat kizárólag mágikus fegyverekkel lehet megsebezni, s mivel fájdalmat a Metamorfózis során nem éreznek, csakis a túlütés ejt rajtuk sebet. Ha volt is eddig páncéljuk, annak SFÉ-je nem érvényesül, viszont folyamatosan változó állapotuk miatt VÉjükhöz dialektusonként +20 járul. A természetes anyag mágiája értelemszerűen alkalmatlan a megsebzésükre, ahogyan a villám-, az asztrál- és a mentálmágia is.

Korcsnyelv: A mágiahasználó bőre izzó bronzszínűre változik, érintése 2k6 Fp-nyi fájdalmat okoz. 5 lábnyi körzetében kiállhatatlan hőség tombol, aki ide bekerül, körönként 1k6 Fp-t veszít. A hőaurában a folyadékok felforrósodnak, a természetes nedvesség elpárolog (kiszáradnak a tócsák, felszáll a harmat, eloszlik a köd, stb.). Sebessége 80 (SZ).

Szolganyelv: A hatalomszót kimondó teste ragyogó sárgává válik, bőrének felszínén, kékesen táncoló lángnyelvek formájában, a Tűz Elemi Síkjának heve süt át. Érintése 4k6



Fp-nyi fájdalmat okoz, az illető 10 lábnyi átmérőjű hőaurát sugároz maga körül. Az itt tartózkodók körönként 2k6 Fp-t veszítenek. Az aquir körül felforrnak a víz, megpattannak a cserepek, lángot vetnek a gyúlékony anyagok. Sebessége 90 (SZ).

Nemes Nyelv: Az aquir lángoló lávakolosszussá változik. Érintése 8k6 Fp fájdalmat okoz, a 25 lábnyi átmérőjű hőaurában tartózkodók egységesen 4k6 Fp-t veszítenek körönként. Minden folyadék egy pillanat alatt felforr körülötte, s lángra lobban minden, ami éghető. A fémtárgyakat lehetetlen megérinteni, ha csak egy környi időre is a közelébe kerültek. Ezen kívül két körönként 8E erejű tűzcsóvát robbanthat ki testének bármelyik pontjából. Sebessége 100 (SZ).

Titkos Nyelv: A vulkánok tüze kel életre e hatalomszó elhangzása után: az aquir fehéren izzó őstűzzé formálja magát egyetlen szegmens alatt. Alakját szabadon változtathatja a tomboló tűzvihartól a gyertyalángig. Érintése minden esetben 16k6 Fp veszteséget okoz, s mindazok, akik 50 lábnyi átmérőjű hőaurájába kerülnek, körönként 8k6 Fp égési sérülést szenvednek el. Testétől 25 lábnyi távolságban bárhol képes körönként 16E erejű kitörést létrehozni. Vakító fénye lehetetlenné teszi a célzást, hacsak valaki nem fordít hátat neki. Minden közönséges anyag elpusztul körülötte. A gyúlékony holmik azonnal lángot vetnek, a fémek megolvadnak, a kövek salakká hullanak. Az aquirt kizárólag mágikus és az Őselemi Vízből készült tárgyak képesek megsebezni. Sebessége 120 (SZ).

Ha valaki valamelyik szó hatására Fp-i háromnegyedét elveszíti, annak egyik végtagja teljesen összeég, s ha komolyabb ütés éri, valószínűleg le is törik. A Nemes és Titkos Nyelvet beszélők tisztában vannak ezzel, és ha lehetőségük adódik rá, gyakorta így próbálják meggyengíteni ellenfeleiket.



Víz

A fentebb említetteken kívül: ha volt is páncéljuk, annak SFÉ-je nem érvényesül, viszont folyamatosan változó állapotuk miatt VÉ-jükhöz dialektusonként +15 járul. Minden aquir Op-i számával azonos köblábnyi ősvízzé alakulhat. Nem szükséges a rendelkezésére álló teljes térfogatot felhasználnia, de ha egyszer kimondta a hatalomszót, később nem változtathat a mennyiségen.

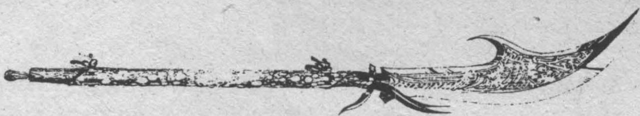
Korcsnyelv: A mágiát használó teste áttetszővé válik, s hideg lég öleli körül. Jeges érintése 2k6 Fp veszteséget okoz, s 5 lábnyi átmérőjű hidegaurájában 1k6 Fp sérülést szenved körönként az, aki oda bekerül. Amerre jár, lépte nyomán dér kúszik fel mindenünnen, a kisebb vizek befagynak, a fényes felületek elhomályosulnak. Sebessége 60 (SZ).

Szolganyelv: A hatalomszó hatására annak alkalmazója jókora víztócsává zuhan, ám nem folyik szét minden irányba, hanem egy általa kiválasztott formába rendezi magát, amely kellő mozgásszabadságot nyújt a későbbiekben. Jeges érintése 4k6 Fp fájdalmat okoz, az őt körüllengő 10 lábnyi átmérőjű fagyaura pedig minden odakerülőtől körönként 2k6 Fp-t rabol el. Közelében az összes folyadék megdermed, a kisebb tüzek kialszanak, dér és zúzmara borít be mindent, jégvirág vonja be a sík felületeket. Sebessége 70 (SZ).

Nemes Nyelv: A hatalomige kolosszust formál az aquirból: fagyot lehelő jégóriást. Magassága legalább három lábnyi, hacsak valamely terem belmagassága ezt ki nem zárja. Köpenye hullámzó, jeges ár, amellyel 25 lábnyi körzetben bármit elsöpörhet, ami nincs rögzítve. Érintése 8k6 Fp sérülést okoz, s mindenki, aki az uszályába, vagy a fagyaurába kerül, körönként 4k6Fp-t veszít. Környezetében minden megfagy, a fémeket lehetetlenség megérinteni anélkül, hogy hozzá ne dermedjen, aki megkísérli. Szájából az aquir két körönként 8k6 Fp-t sebző jégorkánt üvölthet ellenfeleire, amely nemcsak a hideggel, hanem millió apró jégszilánkkal is sebez - ennek kiterjedése egy 8 lábnyi sugarú kör. Ha tréfás kedvében van, az aquir föld alatti tónak álcázza magát, úgy vár ellenfeleire. Sebessége 80 (SZ).

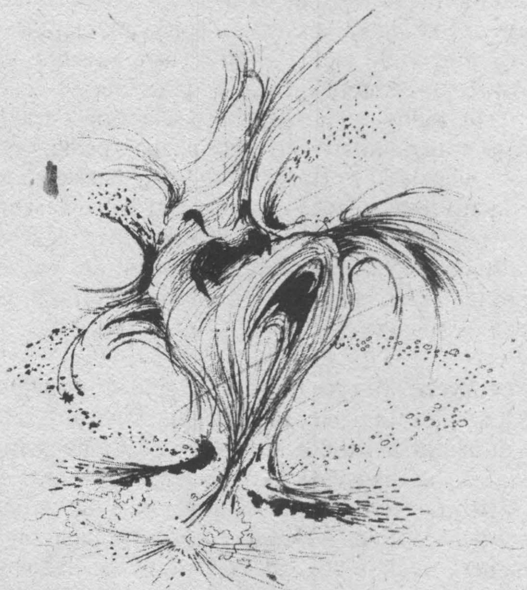
Titkos Nyelv: Jégtüskévé és kavargó hópelyhekké változik az aquir, mihelyt eldörgi a hatalomszót. Szabadon választhat alakot magának a jégvihartól a hótakaróig. Érintése 16k6 Fp veszteséget okoz, és mindazok, akik 50 lábnyi átmérőjű fagyaurájába keverednek, 8k6 Fp-nyi fagyást szenvednek el körönként. A hagyományos fegyerek elvásnak a testén, s minden szilárd tárgy eltörik, amely nem mágikus, s mégis hozzáér. A köveket elporlasztja az érintése, keze nyomán elfolyik a levegő. Testétől 25 lábnyi távolságban bárhol képes 16k6 Fp-t sebző jégorkánt kelteni, mely egy körig tart, hatósugara pedig 16 lépés. Bár a leghatalmasabb aquirok sokféle lehetőség közül választhatnak, leggyakrabban mégis megmaradnak saját alakjukban, csupán kavargó hópelyhekből formázzák azt meg. Sebessége 90 (SZ).

Ha valaki Fp-i háromnegyedét elveszíti bármelyik szó hatásainak következtében, annak az egyik végtagja tökéletesen megfagy, s ha komolyabb ütés éri, valószínűleg le is törik. A Nemes és Titkos Nyelvet beszélők tisztában vannak ezzel, és ha lehetőségük adódik, így próbálják meggyengíteni ellenfeleiket.



Levegő

A fent említetteken kívül: ha volt is páncéljuk, annak SFÉ-je nem érvényesül, viszont folyamatosan változó állapotuk miatt VÉ-jükhöz dialektusonként +30 járul.



Korcsnyelv: Az aquir kavargó, alaktalan halmazzá változik a hatalomszó következtében. Későbbi formáját ő maga határozhatja meg. Soha nem láthatatlan, jóllehet saját anyaga az őselemi levegőn kívül nincs. Hogy mégis érzékelhető szabad szemmel is, azt a maga körül összerántott törmeléknek köszönheti: az őslég folytonos kavargása táncra kelti környezetének aprócska darabjait, homokot, avart, füstöt, ezzel rajzolja magát a remegő háttérre. Ordítása maró szél, a levegőben táncoló forgácsok, kavicsok, homokszemek a fogai; harapása 2k6 Fp veszteséget okoz. Sebessége 90 (L). Elemi légből formázott köpönyege mindenkit megmar, aki 5 lépésnél közelebb merészkedik. Körönként 1k6 Fp-t képes így sebezni. 25 lábnyi átmérőjű körben felborít minden, 50 kg-nál nem nehezebb tárgyat, a 15 kg-nál könnyebbeket pedig 1k6 lábnyi magasságig hajíthatja. Lehetetlenné teszi a dobó és célzófegyverek használatát 15 lábnyi távolságig.

Szolganyelv: Akik ezt a dialektust használják, hangjuk erejének hatására mindig hasonló alakba rendezik magukat: kavargó tölcsérformává lesznek, piszokból és porból álló, rángatózó jelenéssé, amely sóhajtozva nyargal, szélköpönyegét szanaszét terítve, és körönként 2k6 Fp-t képes sebezni a hozzá 10 lépésnél közelebb merészkedőkön. Mocsokkezeinek marása, érintése 4k6 Fp-nyi sérülést okozhat. Sebessége 100 (L). 50 lépésig felborít minden, 75 kg-nál

könnyebb tárgyat, azokat pedig, amelyek nem nehezebbek 30 kg-nál, 2k6 m magasra dobhatja. Lehetetlenné teszi a dobó- és célzófegyverek használatát 30 lábnyi távolságig.

Nemes Nyelv: A hatalomige bömbölő szélóriást gyúr az aquirból, akinek üvöltése földre dönt mindenkit, aki nem áll elég szilárdan a lábán. Sziklaszilánkból, mocsokból és porból gyúrt szélkezeinek közvetlen érintése 8k6 Fp-t sebez áldozatain, míg azok, akik tőle 25 lépésre kavargó, viharos aurájába lépnek, körönként 4k6 Fp-t veszítenek. Sebessége 120 (L). 100 lábnyi átmérőjű körben felborítja a 100 kg-nál könnyebb tárgyakat/személyeket, azokat pedig, amelyek nem nehezebbek 60 kg-nál 4k6 lábnyi magasságba hajítja. Lehetetlenné teszi a dobó- és célzófegyverek használatát, egészen 75 lábnyi távolságig. Mágikus kézifegyverrel is csak az tudja megsebezni, akit a szél nem taszít el, és Ereje 13-nál nagyobb, máskülönben a folyton kavargó test kitépi kezéből a fegyvert.

Titkos Nyelv: Mintha magára a tomboló őselemi síkra nyitna kaput az aquir, ha így formálja ősléggé testét. 200 lábnyi átmérőjű körben feiborítja a 125 kg-nál könnyebb tárgyakat és személyeket. A gyengébb épületeket romba dönti, fákat, bokrokat csavar ki tövestül. A 90 kg-nál könnyebb tárgyakat/személyeket 8k6 lépésnyi magasságba veti. Ha teheti, azonos anyagból építi fel látszólagos testét: száraz levelek, por, kövek, korom és füst áll össze az ősléggé lett lény akaratának engedve. Érintése 16k6 Fp-t tép le a csontokról, 50 lábnyi átmérőjű viharaurája pedig 8k6 Fp-nyi fájdalmat okoz körönként a vakmerőknek. Sebessége 140 (L). 250 lábnyi átmérőjű körben lehetetlenné teszi a dobó- és célzófegyverek használatát. Mágikus kézifegyverrel is csak az tudja megsebezni, akit a szél nem taszít el, és Ereje 15-nél nagyobb, máskülönben a folyton kavargó test kitépi kezéből a fegyvert.

Föld

A fent említetteken kívül: ha volt is páncélja, annak SFÉ-je nem érvényesül, ősföldből formált teste azonban 5-ös Sebzésfelfogó Értéket biztosít az aquir számára. Lomha mozgása miatt VÉ-jéhez dialektusonként - 10 járul. A Föld Őselemi Síkjának építőköveiből magukat újjáformáló aquirok minden dialektusban meghatározott alakot vehetnek föl.

Korcsnyelv: A legalacsonyabb szintű metamorfózis esetében az aquir egy sziklacsápokkal a földhöz béklyózott humanoid alakját veszi fel. Kavargó porból szőtt aura veszi körül, mely 1k6 Fp-t sebez körönként mindazokon, akik a közelébe merészkednek. Hihetetlen sötétség árad az alakból, a föld mélyének feketesége, mely kiolt minden 6E-nél gyengébb fényt 50 lábnyi körzetben. Egyszerűen magába szippantja, felissza a világosságot, akár a száraz föld a nedvességet. Érintése 2k6 Fp veszteséget okoz. Sebessége 50 (SZ).

Szolganyelv: Ez a hatalomszó csikorgó sziklalényt hív életre az aquir helyén. Bőre színtelen, s csakhamar a világ is azzá válik körülötte: 75 lábnyi körzetben felissza a 9E-nél gyengébb fényeket, magába szívja a színeket. Érintése 4k6 Fp veszteséget okoz, romlott porauraja 10 lábnyi átmérőjű körben veszi körül, s 2k6 Fp-t sebez körönként mindazokon, akiket megérint. Sebessége 60 (SZ).

Nemes Nyelv: Arctalan, roppant agyagszirtté válik az, aki ezt a hatalomigét alkalmazza. Megremeg a mindenség a lépteire, alaktalan lábai térdig szaladnak a legkeményebb sziklába is. Sóhajtására megfakul a világ, s 100 lábnyi körzetben kihunynak a 13E-nél gyengébb fények. Érintése 8k6 Fp-t oroz el áldozatától, roppant porköpönyege 25 lépésre ráng tőle. Akik belekeverednek, körönként 4k6 Fp-t veszítenek. A porköpeny sötétjéből az aquir fekete homokrobbanást lövellhet a kedve szerinti irányba két körönként, mely 8k6 Fp-t sebez, s 8 lábnyi körzetben jelent veszélyt mindenkire. Sebessége 70 (SZ).

Titkos Nyelv: Kisebb földrengés rázza meg azt a területet, ahol egy aquir nagyúr őselemi földdé alakítja magát. Porvihar söpör végig a tájon, amikor ordítva a világra szüli magát. Fekete szikla a teste, lábai szikkadt földkoloncok, irtóztató szája hörgő, vulkánszagú hasadék. 100 lépésre tőle megvakul a napvilág, s szertefoszlik minden 15 E-nél gyengébb fény. Akit otromba karja megérint, 16k6 Fp veszteséget szenved, 50 lábnyi porvihar-köpenye pedig körönként 8k6 Fp-t szipolyoz ki azokból, akiket beterít. Köpenye alól bármikor homokkitörést zúdíthat ellenfeleire, körönként 16k6 Fp-t sebezve. Sebessége 80 (SZ).

Sarjpáncél

Általános megjegyzések: Ezzel a hatalomszóval saját testük ellenállóképességét növelik használói. Nem csak testükből sarjadó vértet hoznak létre - bizonyos fokig megváltoztatják belső felépítésüket is. Külsőségeikben mind a négy dialektus hasonló, túlütésnél sem rongálódnak, ám ha ez bekövetkezik, két körrel rövidebb ideig maradnak meg. Az aquir saját magából, a testét alkotó anyagokból építi fel ezt a tüskés, ágbogas, átláthatatlan szaru-, bőr- és csonthálót. Nem hatékonyabbak mágikus vértjeiknél, mégis alkalmazzák őket, elsősorban egymással vívott rituális párharcaik során.

Korcsnyelv: A páncélzat 5-ös SFÉ-t biztosít gazdájának 3k6 körön át, átalakult szervezete pedig egyel emeli Méregellenállását.





Szolganyelv: A páncélzat 5-ös SFÉ-t biztosít gazdájának 3k10 körig, átalakult szervezete pedig kettővel növeli Méregellenállását.

Nemes Nyelv: A páncélzat 8-as SFÉ-t biztosít gazdájának 3k10 körig, átalakult szervezete 3-mal növeli Méregellenállását, az ellene küldött villámmágia hatásait pedig felezi.

Titkos Nyelv: A páncélzat 8-as SFÉ-t biztosít gazdájának 3k6 percig, átalakult szervezete pedig immunissá teszi a mérgek és a villámmágia hatásaival szemben.

Éltető szó

Általános megjegyzések: Ez a hatalomszó némileg különbözik a többitől, mivel hatásait a dialektuson kívül befolyásolja a felhasznált od mennyisége is. Az így előidézett gyógyulás lényegesen lassabb, mint a mana segítségével előidézett - mégsem ez az oka, hogy viszonylag ritkán alkalmazzák. Az aquirok megfutamodásnak, gyávaságnak tekintik az elmúlással való szembefordulás ilyen módját, s csak akkor folyamodnak ehhez a módszerhez, ha van még valami az életükben, amit mindenképpen végre akarnak hajtani, s nem hagyatkozhatnak a hagyományos eszközökre. Az alább meghatározott Op-mennyiségek alaperősítésen túli felhasználáskor érvényesek.

Korcsnyelv: Ezzel a hatalomszóval csak a különféle fizikai fájdalmak gyógyíthatók: 2 Fp-nyi 1 Op-ért. Bármennyit akar visszaszerezni használója, az időtartam 1 perc lesz.

Szolganyelv: Ebben a dialektusban már Ép is gyógyítható. Míg egy Op-ért 5 Fp-t képes a hatalomige visszaadni, ugyanennyiért 1 Ép-nyi sérülést is meggyógyíthat. Bármennyit akar visszaszerezni a felhasználó, az időtartam 3 perc lesz.

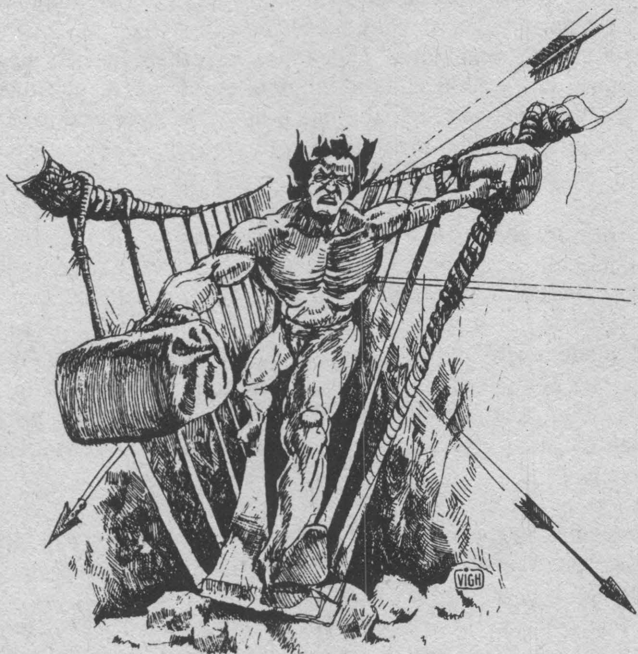
Nemes Nyelv: Ebben a dialektusban minden nem mágikus úton szerzett sérülés gyógyítható, kivéve a végtagok csonkolását - ez 10 Op-ba kerül. Ha csak Fp-t vagy Ép-t akar gyógyítani az aquir, 1 Op-nként 10 Fp-t, illetve 3 Ép-t tud visszaszerezni. Bármit akar meggyógyítani, a varázslat időtartama 5 perc lesz.

Titkos Nyelv: Ebben a dialektusban az aquir képes magát teljesen regenerálni. Még mágikus úton szerzett sérülései is orvosolhatók - 15 Op-ért. Ha csak sérüléseivel foglalkozik, az aquir Op-nként 20 Fp-t, illetve 5 Ép-t tud visszaszerezni. Bármit akar meggyógyítani, az eljárás időtartama 10 perc lesz.

A pillanat hatalma

Általános megjegyzések: Az aquirok is gyakorta vitáznak arról, mi történik voltaképpen, ha valamelyikük ezt a hatalomszót alkalmazza. Az egyik tábor szerint az aquir gyorsul fel, s cselekedhet szabadon egy általa kijelölt területen belül, míg mások azt vallják, hogy maga idő lassul le, s az fogja börtönébe az aquir kivételével mindazokat, akik a hatókörön belül tartózkodnak, vagy oda belépnek. Szerintük ilyenkor egy para- vagy másodlagos anyagi sík keletkezik, melyen csak részben érvényesülnek a mi síkunk törvényei.

A szabályleírásnál a könnyebb érthetőség kedvéért ez utóbbi alapján fogalmaztunk. Valós idővel azt az időt jelöltük, ami a megjelölt területen kívül érzékelhető. A dialektusok hatalmának kiterjedésével nem csak a terület növekszik, melyre az aquir a varázst bocsátotta, hanem az idő is, amit ott eltölthet. A terület középpontját mindig a hatalomszó kimondója határozza meg azzal, hogy a varázslat kezdetén ott áll. Később ő ugyan elmozoghat, a zóna azonban, melyben képessége érvényesül, statikus marad. Ezt a terü-



letet a varázslat időtartama alatt ő sem hagyhatja el. A többiek számára, akik a zónán belül tartózkodnak, végtelenül lelassul az idő. Akárha ólomból öntötték volna a tagjaikat. Érzékelik mindazt, amit látnak, mintha a szemük és agyuk nem esett volna ki az időből, de ők maguk elképzelhetetlenül lassúak, képtelenek a cselekvésre. Azok, akik magasabb dialektus használatára jogosultak annál, amin a hatalomszó elhangzott, immunisak a szó hatásaira, csupán od-tartalékaikat csökkenti ösztönös védekezésük (ha van elégséges Op-jük egyáltalán) - olyan mértékben, amennyiért a varázslatot a másik létrehozta. Ha a varázslat dialektusukkal azonos szinten jött létre, és tudnak védekezni ellene, ők a varázslatot létrehozó aquir rendelkezésére álló idő felét hasznosíthatják. Amennyiben eggyel magasabb szinten ejtették ki a szót, a másik idejének a harmadát, ha kettővel, a negyedét használhatják. A Korcsnyelv alkalmazói nem védekezhetnek a Titkos Nyelven kimondott szavak hatásai ellen. Ha az aquirok - dialektusuktól függetlenül - nem képesek védekezni, az odot nem használókra vonatkozó megkötések vonatkoznak rájuk is.

Rendkívüli hatású mágiaforma. Hogy mégis elképesztően ritkán, csak végszükség esetén alkalmazzák, annak több oka van - a legkézenfekvőbbek a drasztikusan megbontott világrend mellékhatásai. Az aquirok ily módon felgyorsult, megváltozott belső szerkezetük miatt a varázslat időtartamának lejártáig képtelenek hatalomszavakat használni, és nem tudnak ellenük ösztönösen védekezni sem. Mi több, egészen addig nem fogják tudni az od energiáit felhasználni, amíg ismét el nem telik az az idő, amit a valóság szövetéből maguknak kihasítottak: ezek szerint egy korcsnyelvű a hatóidő lejárta után újabb 1 körig, egy szolganyelvű újabb 5 körig, egy nemesnyelvű újabb 5 percig, míg egy Titkos Nyelven szóló 1 óráig képtelen lesz belső energiáinak felhasználására. Ez így van még akkor is, ha egy ellen-hatalomszó lerombolja a zónát, mielőtt a mágia hatóideje lejár.

A megváltozott körülmények között minden mozdulatra ügyelni kell. Lehet, hogy az aquirok könnyedén elpusztítanak valakit, míg az mozdulatlanul mered rájuk, saját lendületük, hihetetlen gyorsaságuk azonban könnyen saját vesztüket okozhatja. A legtökéletesebb penge is ezer darabra törik, ha saját idejéhez képest túl nagy erővel csapódik valaminek, s a gyors aquir is szétkenődik a falon, ha nekiszalad. A helyes iramú mozgást csak rendkívüli türelemmel lehet megtanulni, s aki nem gyakorol eleget, rajtaveszthet egy-egy heves mozdulaton.

Korcsnyelv: A szó kimondásával az aquir egy 30 lábnyi átmérőjű területet jelöl ki, melyen belül az ő ideje szerinti 1 körön át szabadon cselekedhet, míg mindenki más számára szinte megáll az idő. A hatalomige kimondója elvégezheti mindazon cselekedeteket, amelyeket egy kör alatt elvégezhet - ez alatt a valós idő szerint (tehát a zónán kívül) csak egy szegmens telik el, azok számára pedig, akik védtelenek a hatással szemben, és a zónán belül tartózkodnak, csupán a szegmens tizedrésze.

Szolganyelv: A szó kimondásával az aquir egy 60 lábnyi átmérőjű területet jelöl ki. Az ő ideje szerinti 5 körön át szabadon cselekedhet benne, tehát elvégezheti mindazt, amire öt kör alatt képes - ez alatt a valós időből csupán fél kör telik el, míg a körön belül tartózkodók ebből csak fél szegmensnyit érzékelnek.

Nemes Nyelv: A szó kimondásával az aquir egy 100 lábnyi átmérőjű területet jelöl ki, melyen belül az ő ideje szerinti 5 percig szabadon cselekedhet, elvégezheti mindazt, amire öt perc alatt képes. Ez alatt a valós időből 3 kör telik el, míg a körön belül tartózkodók számára 3 szegmens.

Titkos Nyelv: A szó kimondásával az aquir egy fél mérföld átmérőjű területet jelöl ki, ahol az ő ideje szerinti 1 óráig szabadon cselekedhet. A valós időből ezalatt 6 perc telik el, a körön belül tartózkodók számára 3 kör és 6 szegmens.

Végtagburjánzás

Általános megjegyzések: A hatalomszó kiejtésekor hihetetlenül gyors növekedés indul meg az aquir testében: szervezete - már meglévő anyagainak új struktúrákba rendezésével - optimalizálja önmagát, új végtagok, ujjak, adott esetben stabilabb külső vagy belső váz kialakítására válik



képessé. Fentebb ismertetett hatalomszavaik némelyikéhez hasonlóan az aquirok ezt is csak végszükség esetén alkalmazzák - általában akkor, ha a lehető leghatékonyabb küzdelemre törekszenek. Néhány plusz karom jobb fogást jelenthet egy sziklaszirten, egy támaszkodó farok szilárdabb kiállást eredményezhet. Az alsó dialektusok használói csak olyan végtagokat és szerveket képesek növeszteni, melyekhez hasonlókkal már rendelkeznek, a magasabb dialektusok ismerői pedig, amennyiben teljes egészében elfogyasztanak egy számukra idegen szervet, bármikor képesek azt magukból kisarjasztani. Fegyverek híján szívesen folyamodnak e hatalomszóhoz, hisz saját csontjaikból rendkívül ellenálló - és mágikus energiákkal telített - eszközöket képesek növeszteni. E készségek természetesen csak anyagukban mágikusak, a jelmágia biztosította bónuszok rájuk nem vonatkoznak. Az aquirok - mivel testük részét képezik - forgatásukban legalább 4. szinten jártasak. (E fegyverek értékeinél a hozzájuk leginkább hasonlókét közöljük!) Ha az aquir *egyszer elkezdte az átváltozást*, csakis annak végeztével öltheti fel ismét eredeti formáját.- illetőleg akkor, ha valaki egy ellen-hatalomszóval megszünteti a Végtagburjánzás hatását. Az aquirok metamorfózisuk alatt a legsebezhetőbbek, ilyenkor sem harcolni, sem védekezni nem tudnak, s hatalomszavaikat sem használhatják, ezért igyekeznek jól megválasztani a varázslat helyet és idejét.

Korcsnyelv: E hatalomszó segítségével az aquir csupán ujjakat és karmokat növeszthet már meglévő végtagjain. Mászás képzettsége 25%-kal nő, s képessé lesz egy kézzel két fegyver forgatására (VÉ-jük összeadódik, de harcban csupán egyikük harcértékei mérvadók). Csontfegyverük a tőr értékeinek megfelelő sarjadványszike. A korcsnyelvűek 4k6 körig maradhatnak választott alakjukban. Az át- és a visszaváltozás egyaránt 4-4 kört igényel.

Szolganyelv: A hatalomigével annak kimondója nem csak ujjakat, de akár két új végtagot is növeszthet magának. Ha akad használható fegyvere, akkor plusz támadásokat hajthat végre. Az új végtagokkal legfeljebb két körönként egyszer lehet támadni. Csontfegyverük, a bordapenge értékei a rövid kardénak felelnek meg. Két új végtag - akár fegyverforgató, akár nem - mellett vagy ujjak és karmok, vagy csontfegyver növesztésére nyílik lehetőségük. A szolganyelvűek 6k6 körig maradhatnak választott alakjukban. Az át- és visszaváltozás egyaránt 5-5 kört vesz igénybe.

Nemes Nyelv: Az aquir ezzel a szóval át tudja strukturálni egész testét, alárendelve azt a mind tökéletesebb küzdelemnek. Ennek megfelelően - noha gyakorta a felismerhetetlenségig átalakítja magát -, harcértékei egységesen 15-tel javulnak, kivéve CÉ-jét, melyhez csupán +5-ös módosító járul. Ezen kívül vagy ujjak és karmok, vagy új végtagok, csontfegyver, esetleg a testétől idegen szerv, végtag kinövesztésébe kezdhet. Ez utóbbi érdekében csak egy másik aquirt - aki rendelkezik az adott végtaggal, szervvel - kell elpusztítania, hogy a növeszteni kívánt tagot elemzés céljára bekebelezze.

A nemes nyelvűek csontfegyvere a testüktől elválasztható gerincdárda, melynek értékei a lándzsáénak felelnek meg. A nemes nyelvűek 6k10 körig maradhatnak választott alakjukban, az át- és visszaváltozás egyaránt 8-8 kört vesz igénybe.

Titkos Nyelv: E dialektus használói az eddig felsorolt öt lehetőség bármelyikével élhetnek, ha gondolják, egymás után többször is. A lehetőségek közül csupán kettő nem igényel alaperősítésen túli Op-t - minden ezen kívül alkalmazott változásért újra egy alaperősítésnyit kell a varázslat létrehozására áldozniuk. Amennyiben Op-szintjük a maximális érték negyede alá csökken, abba kell hagyniuk a burjánzást, mert több változást szervezetük károsodás nélkül nem viselne el. A változás előtt kell dönteniük új alakjukról, mert ha egyszer megindítják a folyamatot, többé nem avatkozhatnak bele: legközelebb a visszaváltozás után lesz teljhatalmuk a testük felett. Csontfegyverük az inas nyúlványon lógó gégepöröly, melynek értékei a láncos buzogányéval egyeznek meg.

A Titkos Nyelvet használók 10k10 körig maradhatnak választott alakjukban, ha azonban a metamorfózis előtt minden maradék Op-jukat feláldozzák, a varázslat hatóide-

jének letelte után annyi ideig maradnak választott formájukban, ameddig akarnak. Ezentúl két alakot használhatnak, s ezeket szabadon váltogathatják. A dolog veszélye, hogy hirtelen érzelemváltozáskor, kiélezett helyzetekben a metamorfózis magától megindulhat. Ha választott alakjukban megvárják, amíg od-energiáik visszaszivárognak, a továbbiakban átváltozva is képesek lesznek a hatalomszavak használatára. Az át- és visszaváltozás egyaránt 12-12 kört vesz igénybe.



Holt-egyszók

Szólnunk kell a fentiektől eltérő hatású hatalomszavakról is, melyek nem egy vagy több élőlényre, hanem az aquir környezetének egészére hatnak. Abban különböznek az ellen-hatalomszavaktól, hogy nem feltétlenül egy másik hatást rombolnak le (bár akadnak kivételek), hanem újat hoznak létre. Mivel élettelen dolgokat befolyásolnak, velük szemben nincs immunitása semminek. Természetesen lehetetlen - s így nem is szükséges -, hogy "áldozatuk", az átalakítandó terület hallja őket, elég, ha az aquirok maguk látják a kérdéses helyet. Ez a távolság, a Titkos Nyelvet használók esetét kivéve, nem lehet több egy mérföldnél. Az így létrejött hatások ellen-hatalomszavakkal megszüntethetők.

Lángvetés

Általános megjegyzések: Olyan tüzek gyújthatók e hatalomszóval, melyek nem igényelnek gyúlékony anyagokat, hogy abból táplálkozzanak. Az őket létrehozó odot emésztik fel; hogy meddig égnek, s mekkora területen, csupán attól függ, mely dialektusban keltették életre őket. Hasonlatosak a hagyományos tüzekhez, van fényük és hőjük, a gyúlékony anyagokat lángra lobbantják, a tökéletes égés miatt azonban - míg csak ez a tűz ég - nincs füst, ami az aquir jelenlétét elárulhatná. Létrehozójuk, amennyiben ereje elégséges hozzá, szabadon formálhatja, az adott területen belül puszta gondolataival irányíthatja tüzét, mely azonban semmiképp nem terjedhet túl a varázslat zónájának határain. Középpontja az a hely, ahol létrejöttekor az aquir állt. Nem mozgatható. Az alábbi Op-ket az alaperősítésen felül kell rááldozni.

Korcsnyelv: Az aquir kiáltására tenyérnyi, zöld lángnyelv lobban egy legfeljebb 10 lábnyi átmérőjű körben. Fényereje sosem lesz nagyobb egy fáklyáénál, E-jének azonban csak az aquir hatalma szab határt. Az adott területen belül bármilyen alakot felvehet, de a határokat nem lépheti át. 3 Op-ért 1 E-jű tűz gyújtható. Ha nem szüntetik meg, és nem ér éghető anyagot, 5 körig lobog, azután elenyészik.

Szolganyelv: Az aquir rövid dalára karnyi vastagságú kék lángnyelv lobban egy legfeljebb 20 lábnyi átmérőjű körben. Fénye nem lesz ragyogóbb egy tábortűzénél, ám E-jének csak az aquir hatalma szab határt. Az adott területen belül bármilyen alakot felvehet, de a határokat nem lépheti át. 1 Op-ért 1 E-jű tűz gyújtható. Ha nem szüntetik meg, és nem ér éghető anyagot, 30 körig lobog, azután elenyészik. Az aquir megváltoztathatja a színét, csökkentheti hőmérsékletét, de akár fényerejét is.

Nemes Nyelv: Az aquir kacajára tábortűznyi sárga láng lobban egy legfeljebb 50 lábnyi átmérőjű körben, ott, ahol alkalmazója kívánja. Erejének csupán az aquir hatalma szab határt. Az adott területen belül bármilyen alakot felvehet, de a határokat nem lépheti át. 1 Op-ért 3 E-jű tűz gyújtható. Ha nem szüntetik meg, és nem ér éghető anyagot, 10 percig lobog, azután elenyészik. Az aquir megváltoztathatja a színét, a hőmérsékletét, akár fényerejét is.



Titkos Nyelv: Az aquir suttogására máglyányi fehér láng lobban egy legfeljebb 500 lábnyi átmérőjű körben. Erejének csupán az aquir hatalma szab határt. Az adott területen belül bármilyen alakot felvehet, de a maximált távolságot csak eredeti formájában lépheti át. 1 Op-ért 5 E-jű tűz gyújtható. Ha nem szüntetik meg, és nem ér éghető anyagot, 1 óráig lobog, azután elenyészik. Az aquir megváltoztathatja színét, hőmérsékletét és fényerejét.

Szélkeltés

Általános megjegyzések: E hatalomszó segítségével a levegő bírható mozgásra. Ereje, iránya, a löket időtartama csupán az aquir hatalmának kérdése. Ily módon még huzat nélküli járatokban is erős szél kelthető.

Korcsnyelv: Gyenge szellő hozható létre így, mely miután az irányát meghatározták, 5 körig fúj. A gyertyákat kioltja, az ajtókat becsapja. Nem mozgatható. 10 lábnyiról már érezhető.

Szolganyelv: Erős szél hozható létre így, mely miután az irányát meghatározták 2 percig fúj. A fáklyákat kioltja, a könnyebb tárgyakat felborítja, elsodorja. Nem mozgatható. 15 lábnyiról már érezhető.

Nemes Nyelv: Viharos szél hozható létre így, mely 5 percig fúj. Szabadon mozgatható, de kiindulópontjának az aquir közelében kell lennie, 50 lábnyi sugarú körön belül. A tábortüzeket szétszórja, az 50 kg-nál könnyebb tárgyakat felborítja, a 30 kg-nál könnyebbeket magával sodorja. Hatása 40 lábnyiról már érezhető.

Titkos Nyelv: Tájfun hozható létre így, mely 15 percig tombol. Szabadon mozatható, de kiindulópontjának az aquir közelében, 500 lábnyi távolságon belül kell lennie. A 100 kg-nál könnyebb tárgyakat felborítja, a 75 kg-on aluliakat magával sodorja. Hatása 200 lábnyiról már érezhető.

Fényorzás

Általános megjegyzések: Egyfajta szelektív sötétséget hoz létre e hatalomszó, olyat, ami nem árasztja el a rendelkezésére álló területet egészét, csupán az ott égő fényeket oltja ki erősítésének megfelelően, időtartama erejéig. Ha fényeket hatalomszó hívta életre, ellen-hatalomszóként működik, és az ott lefektetett szabályok vonatkoznak rá. Ha a fények tüzekből származnak, a hatalomszó nem a tüzeket oltja el, csupán a fényüket zárja magába. Megszűntével - ha ég még a tűz - a fény újfent megjelenik.

Korcsnyelv: Látótávolságon belül kioltja a 4 E-nél nem erősebb fényeket 10 körön át.

Szolganyelv: Látótávolságon belül kioltja a 8 E-nél nem erősebb fényeket 3 percig.

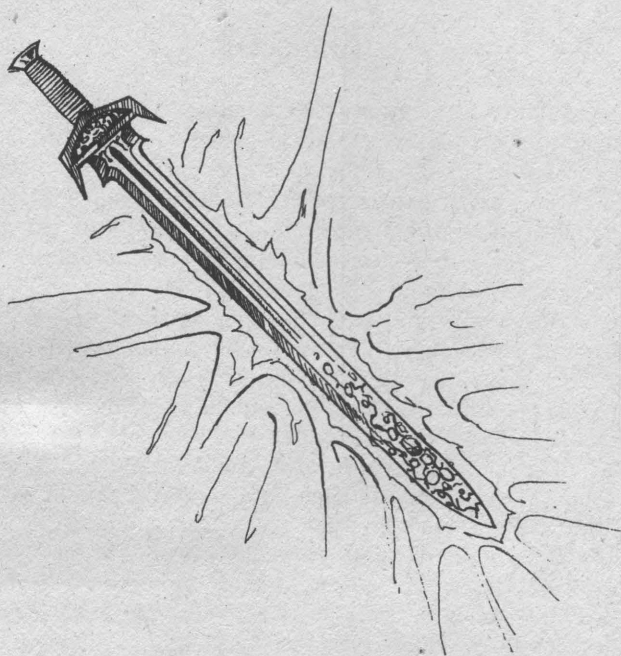
Nemes Nyelv: Látótávolságon belül kioltja a 12 E-nél nem erősebb fényeket 15 percig.

Titkos Nyelv: Látótávolságon belül kiolt minden fényt 1 óráig.

Anyagrombolás

Általános megjegyzések: Ezeknél a hatalomszavaknál a dialektus nem csupán a hatótávolságon belüli terület nagyságát szabályozza: a különböző minőségű, ám azonos mennyiségű anyagok elpusztításához szükséges Op mennyiségére is kihatással van. E mágiaformával nem tüntetik el nyomtalanul az anyagot, hanem az aquir akaratától függően kisebb-nagyobb darabokra foszlatják. Ha az aquir az adott súlyú tárgy elpusztítására képes, csakis rajta áll, milyen formában teszi azt. Az így elpusztított tárgyak gyakorta sebesítik meg a közelben tartózkodókat. A sérülés nagyságáról a tények ismeretében mindig a KM döntsön!

A mágikus tárgyak is elpusztíthatók, ám előbb a manát kell kiszipolyozni belőlük, hogy ne tudjanak ellenszegülni az ősi akaratnak. Az Op-ket az alaperősítésen felül kell számolni, a megfelelő anyagcsoportra lebontva.



Korcsnyelv: Kiáltásával az aquir egy 10 lábnyi átmérőjű körön belül pusztítja az összes ott található élettelen anyagot. Egy konkrét tárgy elpusztításához a kétszeres alaperősítésen kívül újabb Op-ket kell felhasználni. Egy Op a következő anyagmennyiségeket pusztítja el:

Nemtelen anyagok: 5 kg, Fémek: 2 kg, Nemesfémek: 1/2 kg, Volt mágikus anyagok, drágakövek: 1/8 kg, illetve 25 karát.

Szolganyelv: A hatalomszó 25 lábnyi átmérőjű körön belül pusztítja az ott található élettelen anyagokat. Konkrét tárgy elpusztításakor a Korcsnyelvnél leírtak az irányadóak. Egy Op a következő anyagmennyiségeket pusztítja el:

Nemtelen anyagok: 15 kg, Fémek: 8 kg, Nemesfémek: 1 kg, Volt mágikus anyagok, drágakövek: 1/2 kg, illetve 60 karát.

Nemes Nyelv: A hatalomszó 100 lábnyi átmérőjű körön belül pusztítja az ott található élettelen anyagokat. Konkrét tárgy elpusztításakor a Korcsnyelvnél leírtak az irányadóak. Egy Op a következő anyagmennyiségeket pusztítja el:

Nemtelen anyagok: 30 kg, Fémek: 15 kg, Nemesfémek: 2 kg, Volt mágikus anyagok, drágakövek: 1 kg, illetve 100 karát.

Titkos Nyelv: A hatalomszó 500 lábnyi átmérőjű körön belül pusztítja az ott található élettelen anyagokat. Konkrét tárgy elpusztításakor a Korcsnyelvnél leírtak az irányadóak. Egy Op a következő anyagmennyiségeket pusztítja el:

Nemtelen anyagok: 80 kg, Fémek: 40 kg, Nemesfémek: 5 kg, Volt mágikus anyagok, drágakövek: 3 kg, illetve 200 karát.

Tömlöcfal

Általános megjegyzések: Ez a hatalomszó az aquir által kijelölt helyen körkörös falat emel valamely anyagból, mely a környezetéből szüremlik elő, s magába börtönzi a jelzett tárgyakat, esetleg személyeket. Mindig a kívánt személyt, illetőleg tárgyakat kell megjelölni, a fal körülöttük csavarodik majd fel. A fal élettartamát, anyagát az adott dialektus, illetve a környezet határozza meg. Csakúgy a méretét is, ám az alakjával a mágiát kimondó rendelkezik. Fontos, hogy a bebörtönzendő alany a varázslás pillanatában beleférjen a készülő alakzatba: egyetlen személy vagy lény sem lehet magasabb, mint a számára építendő tömlöc - ha bárhol túlnyúlik azon, a hatalomszó hatástalan marad. A fal építője bármikor megszüntetheti művét az időtartam lejárta előtt is, mások azonban csak ellen-hatalomszavakkal, illetve - a fal anyagának ismeretében - klasszikus mágiával, esetleg erőszakkal próbálkozhatnak. Az így készült börtön 2 szegmens alatt jön létre. Ha az aquir élőlényt kíván bebörtönözni, fontos, hogy az látó- és hallótávolságon belül legyen. Élettelen tárgyaknál a látótávolság számít.

Korcsnyelv: Ez a dialektus 10 lábnyi átmérőjű körön belül emel börtönt valamely nemtelen anyagból, esetleg elemi erőből 10 E erejéig. Az alul-felül zárt építmény nem lehet nagyobb egy lábnyi élhosszúságú kockánál. 5 körig marad fenn, azután eltűnik.

Szolganyelv: Ez a dialektus 25 lábnyi átmérőjű körön belül emel börtönt valamely fémből, esetleg őselemből 20 E erejéig. A zárt építmény nem lehet nagyobb egy két lábnyi élhosszúságú kockánál. 3 percig marad fenn, azután eltűnik.

Nemes Nyelv: Ez a dialektus 100 lábnyi átmérőjű körön belül emel börtönt valamely vadul elburjánzó szerves szövetből, esetleg ős- vagy paraelemből 25 E erejéig. A zárt építmény nem lehet nagyobb egy 5 lábnyi élhosszúságú kockánál. 15 percig marad fenn, azután eltűnik.

Titkos Nyelv: Ez a dialektus 500 lábnyi átmérőjű körön belül emel börtönt az eddig felsoroltak bármelyikéből, esetleg villámokból 50 E erejéig. A zárt építmény nem lehet nagyobb egy 20 lábnyi élhosszúságú kockánál. 1k6 óráig marad fenn, azután eltűnik.



Aquir varázstárgyak



Felette sokan szóltak már az aquirok által készített olyan nagyhatalmú tárgyakról, melyek puszta létükkel országok, városok sorsát dönthetik el, és végromlásba sodorhatnak nem egy szerencsétlent, ki harcba száll velük. Azok sem nevezhetik gyávának magukat, kik szembesülve egy egy ilyen ereklye valódi hatalmával - ha tudnak - kereket oldanak, s igyekeznek minél messzebb kerülni az önálló akarattal bíró ősi förtelmektől.

Az alább felsorolásra kerülő eszközök is jelentős mágikus hatalommal bírnak, mégsem sorolhatók az ereklyék közé. Nem is mindet készítették aquirok, ám hatásukban, eredetükben mégis közösek: valamely ősfaj mágusainak szüleményei, és bizonyos okoknál fogva tovább dacoltak az idővel, mint az nekik rendeltetett, s hol itt, hol ott bukkannak fel Yneven. Dorani tudósok adták először az *aquir varázstárgyak* elnevezést az ebbe a csoportba besorolható holmiknak, mivel az elsők valóban Kránból, illetőleg Ediomadból kerültek elő. Később a bizonytalan származású, de baljós kisugárzású varázseszközöket is csak ezzel a névvel illették, a mi számunkra is egyszerűbb hát, ha így emlegetjük őket.

Vannak oly elvetemült alakok, akik tökéletesen tisztában vannak e tárgyak származásával és rendeltetésével, mégis használják őket, míg mások anélkül próbálják ki azokat, hogy valódi tulajdonságaikkal tisztában lennének. Ezen objektumok, a korábban leírt gonosz tárgyakhoz hasonlóan, szinte kivétel nélkül egyediek, vagy legalábbis igen kevés található belőlük a világ térségein. Sokkal kevésbé veszélyesek, mint az ereklyék, mégis ajánlatos kétszer meggondolni, próbát tegyünk-e velük - e varázseszközök ugyanis, bár eredeti tulajdonosaik minden káros mellékhatás nélkül voltak képesek használni őket, az utódfajok egyedeire - s nemritkán más ősfajokra is - puszta létezésük miatt komoly veszélyt jelentenek.

Olyan ősi formák szerint készültek, hogy az utódfajok mágiájának ismeretében igen nehéz, ha ugyan nem lehetetlen párjukat, másolatukat elkészíteni, ha egyáltalán akad olyan őrült varázsló, aki ilyesmire vetemedik. Tudnivaló, hogy ezek a tárgyak is szimpatikus viszonyban vannak alkotóikkal, s nem árt vigyázni velük - ki tudja, lehet, hogy az ezredéves mesterek még mindig az élők között vannak..

Hétköznapi úton nem lehet e tárgyakhoz jutni, s nem találni Yneven olyan piacot, ahol akár egy is közszemlére lenne kitéve. Kizárólag előző tulajdonosaiktól szerezhetők meg, akik ha nem is ismerik őket tökéletesen, feltehetőleg tisztában vannak legalább azon tulajdonságaikkal, melyek számukra hasznosak. Amennyiben valaki kivételes véletlennek köszönhetően mégis valamely kalmártól vásárolna vagy rabolna ilyen tárgyat, számolnia kell a következményekkel. Ha áruba bocsátja, a kufár valószínűleg szabadulni igyekszik "kincsétől", azaz sejtenie kell, mire szolgál - bár ezt nem köteles elárulni senki fiának. Ha tisztában van vele, mit árul, és még nem hajította olyan messze, amennyire csak tudta, biztosak lehetünk benne, hogy irtóztató árat fog kérni a portékáért.

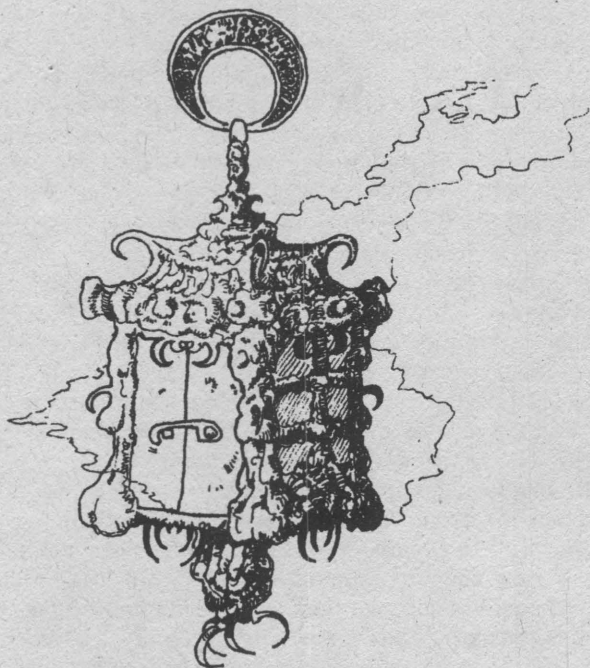
A Fekete Lámpás

Ez a ránézésre egyszerű holmi furcsa hatalommal bír, noha nem nagyobb, mint egy közönséges lámpás. Ismeretlen, fekete fémből készült, magassága mindössze egy arasz. A tetejére erősített, vésetek borította karika segítségével lehet felemelni, felépítése, megmunkálása és díszítése azonban olyan idegen és furcsa, hogy már az első pillantásra rémületet kelt. A benne lobogó tűz világát két apró, vasaláson mozgó fém ajtócskával lehet szabályozni, s mivel más módja nincs a fény kioltásának, ha már nem kívánjuk használni, azokkal kell elrekesztenünk útját. A lámpa eredete ismeretlen, akárcsak a mód, mellyel a benne lobogó zöldes lángot életre keltették. A lángnyelvek álomszerűen billegnek, mintha más síkról börtönözték volna őket a lámpásba. Ha a lámpás használója ezt a fényt tartja maga előtt, miközben alászáll egy veszélyesnek tűnő aknába, vagy átfürkész egy termet, melyben valami olyasmi lapul, amitől tartania kell, a lámpás jelezni fog neki. Ötven lépésnyi körzetben minden, a tulajdonosára leselkedő veszélyt megmutat, jóval pontosabban, mint ahogyan azt a papok Szent fény varázslata teszi. Nem csak a fény színe változik vérvörösre, de a lángok is abba az irányba fognak hajladozni, ahonnan a veszély közelít. A lámpás jelezni fog minden ártó szándékú lényt és csapdát, de megmutatja tulajdonosának azokat a helyeket is, ahol figyelmetlensége sodorhatja veszedelembe. Ilyenkor a lángok színe nem változik, csupán a lobogásuk lesz intenzívebb. Közvetlenül a lámpáshordozóra irányuló támadások előtt nagyot villannak, s mintha felmordulnának, miközben a levegőbe marnak, így a lámpa hordozóját - persze csak akkor, ha a kis ajtók nyitva vannak - lehetetlen meglepni. Másik tulajdonsága eredeti birtokosát nyilván nem zavarta, viszont sok kellemetlenséget okozhat újdonsült

gazdáinak. Az igazi tulajdonos feltehetőleg valamely síkok között kóborló lény lehetett, aki számára bizonyára nem jelentett problémát, hogy a lámpás nem csak ezen a síkon világít. Valahányszor a lángot takaró kicsiny ajtókat felhajtják, világítótoronyként villan fel a belső síkokon, maga köré vonzza az ott tartózkodókat, akiknek - amíg nyitva az ajtó - lehetőségük van a lámpás fényén keresztül átszivárogni a való világba. Hogy milyen teremtmények pillantják meg a fényt, az teljesen véletlenszerű, eldöntésére a KM hivatott. A gonosz helyeken a felbukkanó asztrál- és mentállények vélhetően maguk is hasonlóan mocskosak lesznek, míg más helyeken ez kevésbé valószínű. Minden, a lámpás fényében eltöltött körrel 5%-kal nő annak az esélye, hogy valaki felfigyel a síkok közti lámpás fényére. Ez az érték az első körben 15 százalék. A lámpás természetes fénytávolsága az anyagi síkon tíz, a belső síkokon ötszáz lépés. (Nem innen látható, ezt a távolságot világítja be!)

A lámpás fényére az asztrál- és mentálsík lakói, öntudattal bíró lények és egyszerű entitások egyaránt jelentkezhetnek. A láng nem meghatározó a felbukkanó lények jelleme szempontjából, ám megjegyzésre érdemes, hogy a rosszindulatú, ártani vágyó "szellemek" gyakrabban gyűlnek a lámpa fénye köré, s próbálkoznak hordozójának befolyásolásával. Annak esélye, hogy inkább az ő kísérőire akaszkodnak, mindössze 25 százalék.

A belső síkok különböző lényeinek leírásánál a *Bestiarium*ban meghatározott kategóriák közül csak azokat jegyeztük le, melyek játéktechnikai szempontból fontossággal bírnak. Az összes többi nem értelmezhető, így számszerű meghatározása fölögleges. E síkok lakóira a hagyományos asztrál- és mentálmágiával hatni lehetetlen, ellenük felvenni a harcot kizárólag olyan varázslatokkal lehet, melyek közvetlenül az adott síkon fejtik ki hatásukat.



Az asztrál- és mentálsíkok lakóit egy lar-dori asztrálmágus, Skrih leírása alapján három csoportba oszthatjuk az *intelligenciájuk* illetőleg az asztrállények esetén az ennek megfelelő *kiegyensúlyozottságuk* alapján.

Kóborlók

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: változó (jobbára 1)
Termet: változó
Sebesség: változó
Asztrál, ill. Mentál ME: -
Intelligencia, ill. Kiegyensúlyozottság: -

Ezek a tudat nélküli lények - esetenként csupán egykor éltekből kiszakadt érzelem- vagy tudatfoszlányok - a belső síkok olyan zugaiban rejtőznek (illetve sodródnak a síkokat irányító erők hatására), melyekhez valami módon kötődnek vagy kötődtek. Saját akaratuk nincs, mozgásra azonban képesek, a síkok áramlatainak megfelelően a helyüket is változtatják, s ha tehetik, az anyagi síkokra vezető energiacsatornákon keresztül ide is átszivárognak.

Tébolykeltő

Ez a Kóborlók csoportjába tartozó ritka, mentálsíkon lakó lény nem más, mint a gonosz helyek környékén élő, egykori szenvedések foszlányaiból összeállt entitás, mely a belső síkok törvényei szerint folyamatosan keresi a kapcsolatot az anyagi világgal, s ha teheti, annak lakóira akaszkodik. 45 E-jű mentális Mágiaellenállás tehető ellene, ha valamely kedvező együttállás esetén sikerül egy szerencsétlen teremtményre akaszkodnia.

Azok, akik ellen tudnak állni kisugárzásának, nem éreznek mást, mint egy adott hely gonosz légkörét, baljós leheletét. Azok, akiket mégis a hatalmába kerít, fokozatosan elveszítik tisztánlátásukat, egyetlen rögeszme tölti be elméjüket, s minden cselekedetüket ennek vetik alá, legyen az akár gyilkosság, akár folyamatos üldözési mánia. A mágiaellenállást (mint az az ilyen esetek többségében szokásos) a KM dobja a játékosok helyett, s csupán sugalmazza, hogy viselkedésük, gondolkodásuk megváltozott. Ha a Tébolykeltő három napot tölthet háborítatlanul valaki közelében, befolyása már számszerűsíthető is: az érintett karakter Akaraterejéből naponta egyet veszít. Ez csak rendkívüli erőfeszítésekkel gyógyítható, s hogy a kúra kezdetét vehesse, először a tébolykeltővel kell leszámolni.

Szellemnép

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: változó (jobbára 1)
Termet: változó
Sebesség: változó
Asztrál ill. Mentál ME: változó
Intelligencia ill. Kiegyensúlyozottság: állatitól magasig

A Skrih adta meghatározás nem fedi pontosan a valóságot, hisz a belső síkokat nem egyszerű szellemek lakják. A szellemnép tagjai már nem csak egyszerű gondolatfoszlányokból álló lények, melyek valami szerencsétlenség, az anyagi síkon bekövetkezett változás eredményeképp jöttek létre. Értelemmel, gyakorta igen erős öntudattal bírnak. Viselkedésükre a mi fogalmaink szerint nem, vagy csak nehezen találni magyarázatot. Jobbára a síkokat uraló erők, áramlatok hatásai késztetik cselekvésre őket, s mindazon események, melyek lakhelyükön mozgást kavarnak - ilyen örvényeket keltenek a hevesebb emberi érzelmek, a konok gondolatok és fájdalmas emlékek is.

Siralomkutyák

Az asztrálsík kreatúrái, állati kiegyensúlyozottsággal bíró lények, melyek akár meg is szelidíthetők. Az asztrálsíkon mindössze halványan fénylő ködgomolyoknak tűnnek, mely valóban nem nagyobb egy-egy közönséges kutyánál. Jobbára egyedül járnak (sebeségük lakhelyükön 75), ám ha az anyagi világ tudorai magukhoz édesgetik őket, akár többen is összeverődhetnek egy helyen. A kutya elnevezést azzal érdemelték ki, hogy rátámadnak mindazon erős érzelemforrásokra, melyek lakhelyüket "veszélyeztetik", túlontúl harsányak vagy erőszakosak. A siralomkutyák képesek a síkon elszabadult érzelemfoszlányok alapján követni és megtalálni azok gazdáit, s ha még mindig nemkívánatosnak tartják őket, beléjük marnak. Ez a számok nyelvén 55 E erejű asztrális támadásnak felel meg. Ha a Mágiaellenállás sikeres, az áldozat csupán hasogató fejfájást fog érezni 1k6 órán keresztül, s ez alatt az idő alatt elveszít 1k10 Fp-t. Ha azonban a siralomkutya marása átütötte áldozata asztrális pajzsait, a fájdalomérzeten túl - melynek időtartama ez esetben is 1k6 óra - 1k6x10 percig végzetes melankólia, beletörődés lesz úrrá az illetőn. Egy tapodtat sem hajlandó tovább menni, harcra nem buzdítható, gyakorta sírva fakad, s nem tud magyarázatot adni a miértre. A siralomkutyák ME-je 40. Azokat, akiknek asztrálteste már viseli érintésük nyomát, nagy valószínűséggel nem rohanják meg; kevéssé valószínű, hogy egyvalakire többször támadjanak, ám ez sem kizárható.

A megszelidített siralomkutyák felismerik gazdájuk asztráltestét, s őt semmilyen körülmények között nem támadják meg, neki mindenben engedelmeskednek. Irányítani érzelmek segítségével lehet őket, azokat kell sejtetni, kisugározni a kutyák és a célpont irányába.

A kutyák helyhez kötöttek, jobbára olyan helyeken tanyáznak, melyek az anyagi síkon elhagyott házaknak, düledező romoknak felelnek meg. E zugokból szinte lehetetlen kicsalogatni őket, de bizonyos források szerint Toron boszorkánymesterszektái véghezvitték e csodát, és tudomásunk van Doranban "élő" siralomkutyákról is. Természetesen új lakhelyükön sem hajlamosak a kóborlásra: egykettőre "belakják" környezetüket, melyet utóbb szokásos éberségükkel védelmeznek. (Megjegyzendő, hogy nem csak ilyen kutyák akadnak az Asztrálsíkon, hanem veszedelmesebbek is, melyek harapása merőben más érzelmi állapotba taszítja a megtámadottakat.

Emlékbáró

Mentális síkon létező teremtmény, mely az anyagi síkon élők számára meglehetősen kellemetlen módon mutatja ki nemtetszését, ha valami módon ellene törnek. Az emlékbáró, ez a magas intelligenciájú, a mentálsíkon csupán embernyi szikratömegnek látszó jelenés, jobbára a sík fő áramlataitól messze, elhagyott helyeken tanyázik; létezésének céljairól még a legavatottabb mentalisták sem tudnak biztosat. Még akkor is meglapul kedvelt zugában, ha az anyagi sík teremtményei megzavarják körülötte a langy áramlatokat. Csupán akkor lendül támadásba, ha valamilyen erős mentális tevékenység - varázslatok, (különösen a mentál-típusúak) komoly gondolkodás, intenzív történés zavarja meg. Ekkor mozgásba lendül (85), és a mentális hullámokat követve hamarosan eléri leendő áldozatát. 65 E erejű támadást kell átvészelnie annak, aki meg akar menekülni a rátörő emlékképektől. Ha a Mágiaellenállás sikeres, a felbosszantott emlékbáró más célpont után néz; ekkor már 70 E-jű lesz a támadása, ám ezt többször nem ismételheti meg, s egy áldozattal csak egyszer próbálkozhat. A sikeres támadás sem jár fájdalomérzettel, az emlékbáró azonban beszivároghat kiszemelt prédája gondolatai közé. Elsősorban az emlékek között turkál, melyeken változtatni ugyan nem tud, ám azokat hirtelen



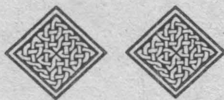
elővillantva, jelentéktelen részleteiket felerősítve tökéletesen összezavarhatja áldozatát, s mindezt rendszerint a legkellemetlenebb pillanatokban teszi. Különböző rögeszméket ültethet el, álmokat kreálhat, lidércnyomással sújthatja a kiszemeltet: fel tud használni minden olyan emléket, amelyet célpontja egyszer már megízlelt, s így akár több száz éve halott teremtmények múltjával terhelheti. Ha akar, bármikor elszakadhat áldozatától - ez általában akkor következik be, ha az illető eltávolodik lakhelyétől, s az emlékbáró nem képes rávenni, hogy oda visszatérjen.

A támadások eredményezte megszállotság gyakorta az alanyok végromlását eredményezi. Az első három nap után már aludni sem tudnak, harcértékeik a fáradtság miatt csökkennek, Állóképességükből és Intelligenciájukból naponta egyet veszítenek, s azt csak az emlékbáró elűzése vagy elpusztítása után, egy teljes hét pihenő után nyerhetik vissza. A mentálsík eme lakójának MME-je 60. A KM-ről és a dobásokról leírtak természetesen itt is érvényesek.

Síkurak

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: változó
Sebesség: 100
Asztrál ill. Mentál ME: 80
Intelligencia ill. Kiegyensúlyozottság: kimagasló

A síkurak azok a nagyhatalmú lények, akik az adott sík egy darabja, gyakorta hatalmas területek felett rendelkeznek. Ők keltik az itteni áramlásokat, ellenőrzik az ide nyíló csatornákat, a síkot felkavaró varázslatokat, és elcsitítják a fölösleges rezgéseket. Kalandozók ritkán kerülnek összetűzésbe velük, tegyük hozzá rögtön: szerencséjükre. A síkurak számára nem jelentenek egyebet halovány lenyomatoknál; kizárólag akkor foglalkoznak velük, ha durva rezgéseket támasztanak területükön belül. Lakhelyük az anyagi világban lehet erdőség, folyóvölgy vagy széles pusztaság; a mozgást és változatosságot kedvelők a városokba húzódnak (ők a nagyobb hullámzásokra is nyugodtabban reagálnak), s akadnak olyanok is, akik az elhagyott romokat részesítik előnyben. A síkuraknak saját nevük van, előfordul, hogy ismerik egymást. Az anyagi világ dolgai felett jobbára elsiklanak, arról - hosszú létezésük ellenére - kevés információval bírnak, az élőlények keltette rezgéseknek avatott szakértői, ám gyakorta nem tudják, mik voltak, amik a zavart okozták. Különleges hatalmukat 80, illetve 100 E-s erősítéssel képesek éreztetni, attól függően, mekkora területen kívánják a hatás létrejöttét. Egy síkúr a befolyása alatt álló terület egészére 80, míg annak csupán egy legfeljebb 120 lépésnyi sugarú körére 100 E-nyi erővel hathat.



Asham

Asham az asztrálsík egy szeletére felügyel, ami az anyagi valóságban egy erdőnek felel meg. Nyugodt teremtmény, nehéz kihozni a sodrából, hatalmas rengéseket kell keltenie annak, aki ezt a botor célt tűzte maga elé. Sikerre jó eséllyel csak 60 E feletti asztrális varázslatok lánca, illetve több hatalmas asztrális rengés (gyilkosságok sorozata) képes. Ekkor Asham változatos módszerekkel fejezi ki rosszalását: a fenti megkötések figyelembevételével képes az adott területre bármiféle érzelmi hullámot bocsátani, illetve a meglévőket felerősíteni. Igyekszik megakadályozni a további gyilkosságokat, s minden erejével arra törekszik, hogy a behatolókat elzavarja területéről. Ebben segítségére lehetnek mindazon asztrállények, melyek a fennhatósága alatt álló erdőben élnek.

Hidgram

A mentálsíkon uralkodó teremtmény felségterülete az anyagi síkon egy kyr romváros. Nem annyira jószándékú, mint Asham, aki sosem öl - igaz, Hidgram sem törekszik a pusztításra, viszont kedvére eljátszik a birodalmába tévedőkkel. Akiknek sikerül a területre ható asztrálvarázs hatása alól kibújniuk, esetleg észre sem veszik, mibe botlottak, a többiekre azonban komoly veszély leselkedik: Hidgram átírja mindazok érzékelését, akiken elhatalmasodik. Ők egy virágzó városban járnak, emberekkel találkozhatnak, s a lény, ha jókedvében van, minden kívánságukat teljesíti - ám jókedve csak ideig-óráig tart. Hamarosan rémisztő látomások következnek: a borzalmaknak ilyenkor csak a KM fantáziája és jóízlése szabhat határt. Ajánlatos szem előtt tartania, hogy Hidgram *nem* gonosz, és szántszándékkal nem fog megölni senkit. Felhasználja mindazon mentállényeket, melyek területén élnek, s bár nem tör az oda tévedtek elpusztítására, áldozatainak némelyike a "játszadozás" végére megháborodik.

A Kobra Mécsese

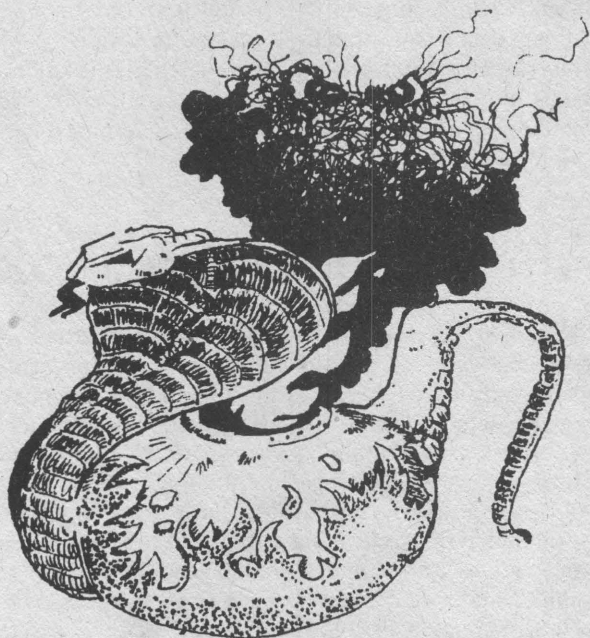
Tenyérnyi, vörösrézből készült tárgy, felszínét lángnyelvet idéző vésetek ékítik, melyek egy ágaskodó kobrát ölelenek körül. Aki járatos a szent szimbólumok tudományában, könnyen rájöhet, hogy a mécses Sogron valamely szolgájának tulajdona volt. Valóban: a kis tárgyat Toronban készítették nemrég, ám olyan eszközökkel, melyek eredete a múlt ködébe vész. A Tűzkobra hetedkori szolgái már nem ugyanolyan célokkal szolgálják urukat, miként azt Kyria tündöklésekor tették: behódoltak Tharr akaratának, s két fontos irányzatra szakadva segítik a Háromfejű főistent. Az ordani papokat és tűzvarázslókat csalóknak és eretnekeknek bélyegzik, minden eszközzel irtják őket - e gyűlölség persze kölcsönös.



Noha az Északi Szövetség titkos szervezetei csak egy mécsesről tudnak, feltételezik azonban, hogy több készült belőle: a toroniak számmisztikával átitatott társadalmában sosem használnak egyedi darabokat.

A mécses talpán kyr rúnákkal felvésve olvasható annak neve. Az ősi nyelv kellő szintű ismerete nélkül ez természetesen nem megfejthető, ám az, aki hangosan fel tudja olvasni a mécsest életrekeltő szavakat, hamarosan különleges szolgákra tehet szert.

Nevének hallatán a mécsesben mályvaszín tűz lobban, s kormozva ég. A sötét gomolygásból csakhamar alaktalan, kaotikus lények állnak össze: a mécses füstből gyúrt szolgapárja. Noha minden kyrül elhangzó utasításnak igyekeznek eleget tenni, gazdájuk csak zárt térben veheti komoly hasznukat - ha szabad levegőn idézik meg őket, egykettőre szertefoszlanak. Beszélni, gondolatokat kisugározni nem tudnak, ez azonban nem zárja ki, hogy a mécses hordozója jelbeszéddel kommunikáljon velük. Számos feladat végrehajtására alkalmasak. Segítségükkel felderíthetők olyan helységek, ahová csak réseken, repedéseken lehet behatolni, s mivel légiesnek tekinthetők, akár falakon is átszivárognak. Ha kell, füstjükkel elrejtik parancsolójukat, akinek - ellentétben másokkal - nem jelent gondot a füst belégzése sem. A kívülállók képtelenek huzamosabb ideig a gomolyban maradni: a keserű pára fojtogat, hányingert és látászavart eredményez. A szolgák 5 lépés átmérőjű körre tudják ily módon kiterjeszteni hatásukat, ezen belül minden teremtett lélek CÉ-je 0-ra csökken, a dobófegyverek törvényszerűen célt tévesztenek. A füstben állók TÉ-je - a mécses gazdájáét kivéve - 25-tel csökken. A gomoly követi áldozatait, akik állóképességüknek megfelelő körig tartózkodhatnak a füstben, utána elájulnak, egy perc elteltével pedig megfulladnak. A szolgák a szabad levegőre nem követik áldozataikat, s szél vagy más fuvallat keltésével is elijeszthetők, ám eloszlatni nem lehet őket. Ha mágikus fegyverrel rontanak rájuk, csupán túlütéssel sebezhetők - VÉ-jük 110-esnek számít -, a harmadik találat után azonban megfutamodnak, s csak egy nap elteltével lehet őket ismét előcsalogatni a mécsesből. Arra is rávehetők, hogy összeolvadva egy testet alkossanak, így akár szerszámok, fegyverek forgatására is alkalmasak. Csupán egyszerűbb feladatok elvégzésére bírhatók rá; olyan dolgok végrehajtására, melyek szaktudást vagy képzettséget igényelnek, nem. Ez alól csupán a fegyveres harc jelent kivételt, ilyenkor saját testükből formálnak egy füstpengét, mely mágikus voltából fakadóan a legjobbakkal is felveszi a versenyt. KÉ-jük 35, TÉ-jük 95, a VÉ-jük pedig 120 lesz, és csak az ötödik túlütés után menekülnek vissza a mécsesbe - végső megsemmisítésükhöz azt kell elpusztítani. Mindig annak engedelmeskednek, s fizetségüket is attól veszik át, aki életre keltette őket.



Egy órás szolgálat után meg kell kapniuk, ami nekik jár: a megidéző torkából ilyenkor fekete, maró füst tör elő, s a mécses felé áramlik, annyiszor 1k6 Fp veszteséget okozva, ahány szót az illető a parancsok kiadásakor kiejtett. Amennyiben valakinek az életét kellett kioltaniuk, és ez sikerült is nekik, mivel nem Halál jellemű lények, a fenti érték 1k10-re módosul. Sogron toroni papjai - mivel ily módon áldozhatnak istenüknek - csupán k3 Fp-t veszítenek szavanként. A szolgákat napjában csak egyszer lehet megidézni, a további hívásokra nem válaszolnak. Beszélik, valamely természetfeletti érzéküknek köszönhetően megérzik, ki mely istent imád, s lehetséges, hogy Tharr és Sogron toroni szolgái ellen nem támadnak, sőt, megpróbálnak inkább az ő szolgálatukba szegődni, míg a pyarronitáknak csak előre meghatározott számú parancsát teljesítik. A dolog bökkenője, hogy ezt nem közlik - hisz nem közölhetik - gazdájukkal, aki így egy bizonyos idő után elveszíti őket. A pyarroni panteon hívei előtt legfeljebb tíz alkalommal mutatkoznak meg, az ordaniakat viszont úgy gyűlölik, hogy ha meglátnak egyet, azonnal a vesztére törnek: megpróbálnak orrán és száján át a tüdejébe szivárogni. Ezt senki mással szemben nem alkalmazzák, s az ily módon előidézett halálért fizetséget sem kérnek. Írásban vagy egyéb módokon a füstszolgák utasításokat nem kaphatnak.

Aquirok Bőre

Ez a varázstárgy - hisz némi rosszindulattal tárgynak is nevezhető - nyilvánvalóan azzal a céllal készült, hogy az egyébként bőreválásra képtelen fajok egyedei is képesek legyenek mások alakját felvenni. Vélhetően nem aquirok készítették, noha a neve ezt sugallja, ám nem kevésbé elve-



temült elme kellett a magalkotásához, s olyan gonoszság, mely vetekszik Krán és Ediomad őslakó szörnyeiével.

A bőrgúnyát kicsiny ládika rejti, alapterülete nem nagyobb egy araszszor fél arasznál. Ebben van összehajtogatva az a lenyúzott bőr, amely feltehetően emberé vagy dzsenné lehetett egykoron. Finom kikészítése emberfeletti kegyetlenségre és szakértelemre vall, csakúgy, mint azok a mágikus tetoválások, melyek az egész bőrt beborítják, s ártó hatalmát kölcsönzik. Nem emberi minták, sokkal közelebb állnak az amundok motívumaihoz, ám mégsem egyeznek azokkal.

A bőrgúnyát csak kivételesen gonosz és elvetemült lények képesek magukra ölteni, hiszen pusztán az érintése is oly erős viszolygást vált ki a jobb érzésűekből (az Élet jellem valamennyi kombinációja), melyet képtelenek hosszabb távon elviselni. Ha valaki mégis képes felölteni a gúnyát, a bőrrel együtt az alakváltás képességére is szert tesz. Bizonyos megkötésekkel persze: az Aquirok Bőre csak humanoid lénnyé képes átalakítani viselőjét, s akkor is csupán a külső megjelenését változtatja meg; az illetőnek semmiféle különleges képességét nem tudja lemásolni, s annak ruházatát sem utánozza. A kiválasztott humanoid forma nem lehet sokkalta magasabb vagy alacsonyabb, mint a ruha aktiválója, viszont a lemásolt személy a megszólalásig hasonlít majd modelljére. Fontos még, hogy annak, aki a bőrgúnyát viseli, látnia kell a személyt, akinek alakját magára kívánja ölteni, s nem is akárhogyan: a ruha "szemein" keresztül, vagyis viselnie kell a ruhát, s azon keresztül kell megfigyelnie az áldozatot. Az Aquirok Bőre egy hónapig emlékszik az így vizslatott személyekre, s ez idő alatt bármikor képes azokat utánozni, s ha egyszer valakit "megelevenített", örök életében emlékezni fog rá. A ruha gondolati parancsra aktiválódik, s ugyanígy lehet megszűntetni működését. Megjegyzésre kívánkozik, hogy a bőrgúnya afféle kábítószerként működik - ez nem azt jelenti, hogy tulajdonosának újra és újra szüksége van rá, ám ameddig viseli, Akaratereje 2-vel csökken, csakúgy, mint az Állóképessége: a gúnya az ő testéből meríti a hatalmához szükséges erőt, némi idő elteltével pedig önálló életre kel. Nem valós élet ez, csupán az ősi mágikus rajzolatok hatalmának káprázata, mely a játék nyelvére lefordítva annyit tesz, hogy hordozójának - mihelyt a ruha működésbe lépett (azaz lemásolt valakit) - meg kell küzdenie a mágikus tetoválások erejével, és kordában kell tartania azokat. Tízpercnyi használat után akaraterőpróbát kell tennie *módosított* értékei alapján, s ezt meg kell ismételnie minden rákövetkező ötödik percben, ám ezúttal már -1 es, -2 es, stb. módosítókkal. Amennyiben a ruha használója elvéti a próbát, az Aquirok Bőre önálló életre kel, s találomra felvillantja azon alakjait, amelyeket az idők folyamán elraktározott, s megeshet, hogy olyan formában állapodik meg, amely a legkevésbé sem kívánatos viselője számára. Ha a ruha "megvadul", már nem lehet egyszerű gondolati paranccsal megszűntetni a varázst, előtte le kell gyűrni egóját, ami természetesen ismételt akaraterőpróbát jelent, azokkal a mínuszokkal, melyek a kontroll elvesztésekor voltak érvényben. Az eltelt idővel járó negatív módosítókat csak akkor lehet megszüntetni, ha a ruhát leveszik - tehát nem járható út a ruha feletti uralom visszaszerzésére, hogy tízpercnyi használat után visszaváltoztatjuk tetovált bőrgúnyává: ismételt aktiválásakor semmivel nem lesz kezesebb, mint annakelőtte volt.



Ha valaki az Aquirok Bőrét viseli, jelenlétét a különféle mágikus fürkészések természetesen jelezni fogják. Hogy mivel büntetik a leleplezetteket, azt a KM, illetőleg a becsapottak fantáziájára bízzuk.

Aquir védőtalizmánok

E ritka tárgyak azon kalandozók mentsvárai lehetnek, akik esztelen módon az ősi fajzatokkal kívánnak szembeszállni. Meglehet, még e varázserejű tárgyak leghatalmasabbikával felvértezve sem állhatnak meg a nemes aquirok ellenében, ám a korlátozottabb hatalmú szörnyszülöttek egyikét-másikát segítségükkel esetleg legyőzhetik.

Akadnak bölcsek Yneven, akik tisztában vannak az aquir mágia természetével, s valamennyien egyetértenek abban, hogy ez a hatalom különbözik mindattól, amit az utódfajok valaha megismertek. Tudnak egyet-mást arról is, mi célt szolgálnak azok a Kránból és Ediomadból származó

tárgyak, melyek idegen formájukkal, baljós kisugárzásukkal undort keltenek, rettegést szítanak a felszínen lakók körében.

Az alábbiak megértéséhez legalább annyit tudni illik, hogy az aquirok mágiája a hangok varázshatalmán alapul. Szavaikat, egész nyelvüket tisztátalan hatalom hatja át, beszédük gyilkos szerszám, káprázatos pusztító erővel bíró fegyver. E varázslatok alapja az *od*nak nevezett kisugárzás, amit az aquirok szervezete termel, s ami lehetővé teszi, hogy a világra boruló manahálótól függetlenül, pusztán *hatalomszavak* révén hassanak környezetükre. Ugyanezen a módon foszlatják szét a támadó varázslatokat, s mivel egymás közt is gyakran torzsalkodnak, erejük egy részét olyan tárgyak létrehozására fordítják, melyek megvédelmezik őket fajtársaik szavaitól anélkül, hogy saját energiatartalékukat csökkentenék.

Vélhetnénk, e tárgyakat csak megszerezni nehéz. Nagy tévedés: az aquir nyelvből áradó hatalmat csupán olyan eszközök semlegesíthetik, melyek maguk is odban gazdagok - az pedig az aquirok halálával elszivárog testükből. A tárgyak készítői ezért a még eleven aquir szerveket lényegítik át oly módon, hogy azokból az od el ne illanhasson. Azok a "talizmánok", melyek a hatalomszavakkal szemben valós védelmet nyújtanak, a felvilágiak számára visszataszító holmik, elhalt vagy megcsonkított szörnyetegek különlegesen konzervált darabjai.

Míg az aquirok számára ezen talizmánok használata semmilyen káros hatással nem jár, az utódfajok képviselőire merőben más szabályok érvényesek.

Csontamulettek

Az amulettek, bár nem élnek önálló életet, s lelket nem tartalmaznak, bizonyos szempontból változatlanul elevenek, s egész valójukat mágia hatja át. Tudatuk nincs, az ellenállást önkéntelenül fejtik ki, az életenergiát pedig, melyre működésükhöz szükségük van, általában hordozóikból nyerik.

Rendszerint kisebb hatalmú aquirok csontjaiból készítik őket; mint mondják, ezen fajok váza sokkal alkalmasabb az *od* megkötésére, mint testük más részei. Minden ilyen tárgy elkészítésének elengedhetetlen feltétele, hogy az alany, akiből a hozzávalót nyerik, éljen, mikor a szertartás kezdetét veszi. A leggyakrabban - már ha jelen tárgyak esetében bármifajta gyakoriságról beszélhetünk - fogak és ujjcsontok szolgálnak az amulett alapjául, részint mert eleve élesek és hegyesek, másrészt mert nem túl nagyok - e tárgyakat ugyanis akkor lehet csak hatékonyan alkalmazni, ha a test valamely részén keresztülszúrják őket. Az aquiroknak rendszerint megvannak erre a célra a speciális testrészeik, az emberek és más utódnépek jobbára fülüket, szájukat vagy orrukat döfik át velük.

Ezek a kis tárgyak az 1-es erejű hatalomszavaknak állnak ellen, hatásuk folyamatos. Amellett, hogy a felhelyezéskor 1k6 Fp sérülést okoznak, a karakter minden további veszteségéből 2 Fp-t maguknak követelnek, hogy életerőellátásuk folyamatos legyen. A gyakorlatban ez annyit jelent, hogy viselőjük minden sérüléséhez +2 Fp veszteség járul. Ha a karakter egy napig nem kap sebeket, az amulett 1k6 Fp-t durván és kérlelhetetlenül elvon tőle.

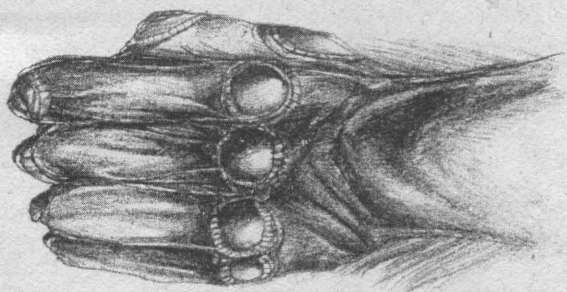


Bőrtalizmánok

Ezen varázseszközök jóval hatékonyabbak azoknál, amelyeket csontokból faragnak. Elkészítésükhöz azon ősi fajok részeit használják fel, melyek testét bőr fedi. Az aquirok között nem számítanak igazán erős mágikus holmiknak; hatalmukat felületük nagysága határozza meg.

1. Kesztyűk

Valójában nem egyebek egy szolgafaj végtagjáról lenyúzott, kifordított irhadaraboknál. Szorosan simulnak viselőjük kezére, s azt is lehetővé teszik, hogy gazdájuk a számára egyébként ismeretlen aquir fegyvereket 1. szinten használni tudja. A 2-es erősítésű hatalomszavaknak állnak ellen, viszont használójuk Ügyességét 1-gyel csökkentik. Közvetlenül kell érintkezniük a bőrfelülettel, máskülönben nem képesek elegendő életerőhöz jutni. Vigyázni kell velük, mert amellett, hogy a velük érintkező testrésztől komoly





energiákat oroznak el, ha nem szabadulnak meg tőlük időben, akár el is sorvaszthatják az adott testrészt, mielőtt maguktól lehullanak.

Felhelyezéskor és levételkor az aquirbőr kesztyűk 1k10 Fp sérülést okoznak, s csakis akkor lehet levenni őket, ha ebbe ők is beleegyeznek. Ereklyének nem számítanak, ám kezdetleges Egóval bírnak: kizárólag akkor vetik alá magukat gazdájuk akaratának, ha annak Egója (Akaraterő x2 + Intelligencia + Asztrál) nagyobb, mint az övék. A kesztyűk Egója 60 EP. Ha nem sikerül távozásra bírni őket, a karakter szorult helyzetbe kerül, az aquirbőr ugyanis megérezi, hogy el akarták távolítani, és bosszúból 1k6 x 10 perc alatt elsorvasztja a vele érintkező kart. A kesztyűk minden más esetben óránként 1k6 Fp-t vonnak el viselőjüktől.

2. Maszkok

Nagyobb termetű aquirok állkapocscsontjáról nyúzzák le ezeket a bőrdarabokat, ennek megfelelően színük is különböző: sötétbarnától az okkerig változik. Torz maszkot vagy a torok egy részét elfedő, cafrangos szélű csuklyát formáznak. Az arcra kell felhelyezni őket, vagy legalábbis a nyak és a torok elé. Talán nem kell részleteznünk, miért is veszélyes ezen bőrtalizmánok viselete. Igaz ugyan, hogy 3-as erősítésű hatalomszavaktól óvnak, s tulajdonosuk 1. fokon megérti segítségükkel az aquir nyelvet, ám fel- és levételekor egyaránt 1k10+5 Fp veszteséget okoznak, Egójuk 62 EP, és ha elleneszegülnek, 3k6 körön belül megölhetik gazdájukat: ennyi idő kell, hogy az utolsó csepp életerőt is kiszipolyozzák belőle. Folyamatosan viselve óránként 2k6 Fp- t oroznak el tulajdonosuktól.

3. Gereznavértek

Ugyancsak nagyobb termetű lények bőréből készülnek azok a talizmánok, melyeket az emberek a bőrvértekhez hasonlóan használnak. Természetesen az aquirok nem ilyen szándékkal hozták létre ezeket a varázseszközöket, az utódnépek azonban leginkább így látják hasznukat. Noha nem igazi bőrvértek - soha nem is voltak azok -, a csupasz mellkasra tapasztva meglehetősen kényelmes viseletet biztosítanak, feltéve, ha tulajdonosuk megalkuszik a viszolygással, amit látványuk és tapintásuk ébreszt. Sikeres Akaraterőpróba nélkül senki nem viselheti őket, s aki egyszer elhibázta a dobását, többet nem is próbálkozhat: örök életére megundorodott a liláskék bőrdaraboktól.

A gereznavértek 4-es erősítésű hatalomszavaktól védenek meg, és 5-ös SFÉ-t biztosítanak, amihez csak 1-es MGT járul, ám le- és felvételükkor 1k10+10 Fp sebesülést okoznak. Egójuk 64 EP, s ha akaratuk ellenére próbálnak szabadulni tőlük, 2k6 körön belül összeroppantják áldozatukat. Ha nem vetik le őket, óránként 2k6 Fp-t használnak el gazdájuk életerejéből.



4. Húsbilincsek

Egyes aquir fajok eleven húsa különösképp telített *od*dal - ezt használják ki ellenfeleik, amikor izmaikból mágikus tárgyakat készítenek. Ezek a férfikarnyi fekete csíkok a testre helyezve szinte azonnal megtapadnak, s megkezdik "áldásos" tevékenységüket. Ami az aquirok ellen nem sikerülhet, könnyebben valósítják meg, ha tartályaikból a növendéknépek egyedeire helyezik őket. Nem akarnak ők életerőt elvonni senkitől - hordozójuk egész testét próbálják hatalmukba keríteni. A rájuk bocsátott mágia nagyságától függően az 5-ös és 6-os erősítésű hatalomszavaknak képesek ellenállni, ám felhelyezésüktől kezdve áldozatuk Akaraterejét 2-vel csökkentik. Egójuk 58 és 60 között változhat. Ha nagyobb, mint gazdájuké (az új értékek szerint), fokozatosan átveszik a szerencsétlen irányítását, s mind beljebb eszik magukat annak húsába. A folyamat 1k6 óra alatt lesz végleges, ekkorra a húsbilincs maradandóan az új test részévé válik, s megkezdi annak gyökeres átalakítását. A használó jelleme eltorzul, elszökik társaitól vagy lemészárolja őket, és 1k6/2 napon belül szörnyű szenvedések közepette valamely aquir szolgafaj egyedévé válik. A hozzáértők természetesen már a húsbilincs beépülésének első fázisaiban felismerhetik a lassú változásokat.

Amennyiben alulmaradnak a szellemi párharcban, hasznos szolgálataikért cserébe beérik hordozójuk kizsákmányolásával: minden óra végére 1k6 Fp-t oroznak el tőle, továbbá minden hatástalanított hatalomszó után annyiszor



k6/2 Fp-t, amilyen erős a kibocsátott rontó ige volt. Amennyiben áldozatuk elájulna, minden gond nélkül megkezdhetik testének átformálását, hisz immár nem kell az Ego ellenállásával számolniuk.

5. Ínfonatok

A legerősebb talizmánok azok, melyeket maguk az aquirok is testük különböző pontjaira fűznek, hurkolnak. Élő ellenfeleiket, miután különböző módszerekkel elhallgattatták őket, egy lassú szertartás során megölik ugyan, ám mielőtt elpusztulnának, inaikat különleges célokra használják fel. Egy így előállított fonat hatalma attól függ, milyen hosszú inakból szőtték, illetőleg hány ínból áll. Ennek megfelelően a 3-astól egészen a 10-es erősítésig ellenállhatnak a pusztító igéknek. Azok, amelyek a 3, 4 és 5-ös erősítésű támadásnak szegülnek ellen, nincs ugyan Egójuk, ám használójuktól felöltés esetén 1k10, illetve 1k10+3 és 1k10+6 Fp-t oroznak el, s ezt levételkor is megismétlik. További káros mellékhatásuk, hogy használóik Egészségükből is elveszítenek k6 pontnyit, amit mágikus úton nem, csupán pihenéssel szerezhetnek vissza, ám nyolc óránként csupán 1 pontot.

Azok az ínfonatok, melyek a 6 és 10 közötti erősítéseknek állnak ellent, már komoly Egóval rendelkeznek, s ugyanúgy valamely testrészre kell őket felhurkolni. Itt kell megjegyeznünk, hogy a 9 és 10-es erősségű hatalomszavak ellen csak azok a talizmánok nyújthatnak védelmet, amelyeket a homlokra kell helyezni. Ezen a fonatok Egója 60 és 68 között változhat, ám abban valamennyien megegyeznek, hogy fel- és levételkor 2k10 Fp veszteséget okoznak, s eltávolításukkor gyötrő fejfájást hagynak maguk után, mely lehetetlenné tesz mindenfajta varázslást, s a Pszi diszciplínái sem alkalmazhatók k6x10 percen át. Ha - a fejfájást megelőzendő - inkább fent hagyják őket, óránként k6+6 Fp-t vonnak el használójuktól, s amennyiben az kínjában eszméletét veszti, nem kímélik Ép-it sem.

Ha a használó Egója kisebb az ínfonaténál, s mégis megpróbálja levenni kincsét, az életerejét habzsoló szönyűség gyilkos erővel szorul meg rajta: a kezeket-lábakat levágja, a koponyát összeroppantja, s az így elvesztett életerőt magába szívja. Az ínfonatok a legritkábban felbukkanó aquir varázsholmik mind közül.

Egyéb talizmánok

Az aquirok ellenfeleik más testrészeiből is szívesen készítenek talizmánokat. Ezek jobbára egyedi tárgyak, s hatásuk is ennek megfelelő. Alább két jellemző példát adunk közre.

Szarukarom

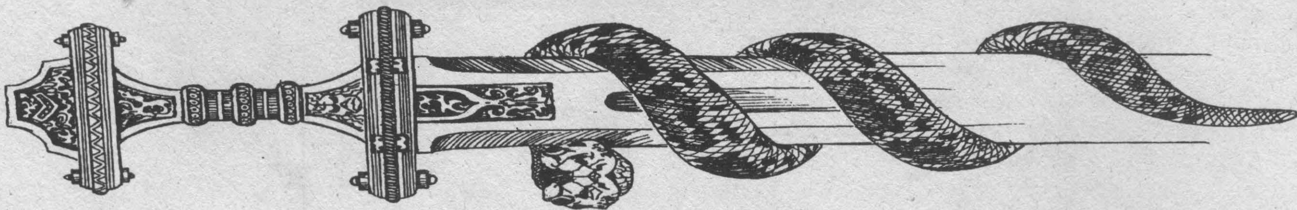
Az északi városállamokban őrizték sokáig ezt a furcsa tárgyat, melynek rendeltetéséről sokáig senkinek sem volt fogalma. Messzi vidékről származó csecsebecsének, ismeretlen fegyvernek gondolták, melynek tapintása bizsergető, kellemetlen érzést okoz, haszna pedig nemigen lehet. Egy kitaszított elf végül azonosította, de nem volt túl bőbeszédű: csak annyit árult el, hogy a "karom" egy aquir csáprágója, hogy nem szaruból van - s másnapra a tárggyal együtt eltűnt. Hollétéről azóta sincs hír; valószínűleg nincs már az élők között.

A szarukarom valójában egy nagyhatalmú mos-quin csáprágója, amelyet esküdt ellenségei alakítottak át oly módon, hogy ezentúl őket szolgálja. A felszínre egy ediomadi csapattal került, s akkor kallódott el, mikor a hat óelf *rehynn* egyike megrohanta és elpusztította a homályszörnyeket.

A csáprágó a 15-ös erősségű hatalomszavaknak áll ellen, s aquirok kezében félelmetes eszköz lehet. Tapintásra semmi különöset nem árul el, ám ha értő kézzel vizsgálják, egy helyütt felpattinthatják a mos-quin csáprágójának belső üregét rejtő kitinlapot. Ide kell bedugnia az ujját annak, aki használni kívánja. Ekkor a csáprágó 2 kör alatt belenő a kezébe, eggyé válik vele, s eközben k10+6 Fp veszteséget okoz. Ha valaki le akarja venni az átalakulófélben lévő csáprágót, meg kell mérkőznie annak 71 EP-s Egójával. Természetesen fegyverként is használhatja, melynek forgatásában 3. fokon lesz képzett, értékei pedig a következőképpen alakulnak: KÉ:13, TÉ:12 VÉ:12, sebzése 1k6.

A szarukarom az Egészségét is komoly próbára teszi: használója szervezetének 5-ös erősségű méreg ellen kell felvennie a harcot, amely 1k10 körig tartó bénulást, szerencsétlen esetben halált okoz.

Ha a tulajdonos Egója maga alá gyűri a csáprágóét, bármikor leveheti, de mindannyiszor k10+10 Fp-nyi fájdalommal kell fizetnie érte, s azt az 1 Ép-t, amit minden a karom-



mal felfegyverzett órában elveszít. Cserébe a varázseszköz megóvja a hatalomszavaktól - már amennyiben azok nem haladják meg a 15-ös erősítést.

Amennyiben a mos-quin csáprágója kerekedik felül, tulajdonosa többé nem tudja levenni; csak úgy szabadulhat tőle, ha társai felajánlják, hogy pengével "segédkeznek" neki. Ebben az esetben az illetőnek Akaraterőpróbát kell tennie, különben őrjöngve a többiekre veti magát. Ha a csáprágó kerekedett felül, a kalandozónak menthetetlenül vége: nem veszít ugyan óránként egy Ép-t, ám új fegyvere folyamatosan mérgezi, s lassan tönkreteszi az idegrendszerét. Egyre súlyosabb egyensúlyzavarai támadnak, fokozatosan elveszíti az uralmat kezei és lábai fölött, érzékszervei gyakorta cserbenhagyják. Az általános leépülés a hatodik nap végére teljesedik ki, ekkorra az egykor volt kalandozó nem több szánalmas roncsnál, régi ismerősei is nehezen ismerik föl. Undor kíséri minden lépését - nem csak a fegyverforgató kezéből kimeredő torz készség láttán, de a mos-quinok sajátos váladéka miatt is, amit pórusai ontanak. Az ilyen szerencsétlenek számára megváltás a halál, s a közelükbe vetődők ritkán haboznak e kegyben részeltetni őket.

Ha valaki mégis segíteni próbál, annak először a csáprágót kell eltávolítania (akár a karral együtt), noha ez a beavatkozás rendszerint az áldozat halálát eredményezi. Gondos papi kezeléssel is csak hosszú idő alatt gyógyulhat fel, s Intelligenciája kivételével minden főjellemzőjéből maradandóan elveszít 1 pontot.

Fekete Lélek

Már egyes óelf legendákban is olvashatunk olyan utalásokat, melyek szerint különleges képességekre tehet szert, aki bizonyos aquir fajok szívét - esetleg más testrészét - egészben lenyeli. A Fekete Lélek efféle testrész: mézsűrű folyadékba ágyazva sötétlik díszdobozában, melyet Gorvik egy befolyásos kereskedőcsaládja őriz.

Valamely ritka faj, közelebbről meg nem határozható szervét sejthetjük benne. Akkora, hogy akár egy ember is lenyelheti - feltéve, ha sikeres Akaraterőpróbát tesz -2 vel, mert a sötét húsdarab nem épp étvágygerjesztő látvány. Ha egyszer is elvéti, többé nem tudja magát rávenni, hogy újra próbálkozzon.

Az aquirhús természetesen nem közönséges csemege: azt, aki sikeresen megbírkózik vele, 15-ös erősítésű hatalomszavak ellen is megvédelmezi. Engedelmességre szorítása körülményes: Egója 71 Ep, s csak az tudja az akarata alá hajlítani, akié ennél nagyobb. Ő megteheti, hogy dolga végeztével felöklendje, és visszategye dobozába. Nem szenved végzetes sérülést, csupán annak a k10+10 Fp-nek kell búcsút intenie, melyet a lenyelésnél és a felköhögésnél a hús kiszipolyoz belőle, s saját életereje növelésére használ. Ha az illető elvéti Egészségpróbáját a -2-es módosítóval, a veszteség a kétszeresére nő. Tőle mást nem is követel a húsdarab, ám a benne eltöltött minden 10 perc után elvesz 1-et az Állóképességéből. Az így elvesztett pontokat mágikus úton nem, csak hosszú pihenéssel lehet visszaszerezni, mégpedig 5 óránként egyet. Sokakban felmerülhet a kérdés, miért nem lehet mágikus úton gyógyítani az effajta sebeket. A válasz egyszerű: az aquirok más alapú szervezete, és a többi fajoktól lényegesen különböző mágiája olyan változásokat eredményez az utódok életműködésében, amelyeket az "egyszerű" mágikus formulákkal visszarendezni lehetetlen.

Azok, akiknek nem sikerült leküzdeniük a varázstárgy Egóját nehéz helyzetben vannak. A húsdarab megkapaszkodik bennük, belülről kezdi roncsolni őket, magába szívva minden életerőt, amit áldozatából kisajtolhat. Gyorsan növekszik, rákos daganatként burjánzik, és két nap alatt magába olvasztja a testet. Kizárólag a legelső napon, a lenyelés utáni egy órában lehet próbálkozni a kivágásával, utána tökéletesen beépíti magát a szervezetbe, s mire végez a munkájával, áldozatából nem marad más, csak alaktalan, vonagló hústömeg.

Játéktechnikai megjegyzés: Az aquir védőtalizmánok még Kránban és Ediomad határain belül is csak az aquir előkelőségek köreiben számítanak gyakorinak. Ezen területeken kívül, ha felbukkannak, mindig biztos helyen, elzárva őrzik őket - már ha tisztában vannak mibenlétükkel. Mágikus anyagoknak számítanak, ezért bennük kárt tenni csak hasonló eszközökkel lehet. Azokkal, amelyeknek nincs saját akaratuk, nem túl nehéz elbánni, az Egóval bírók viszont csak akkor tehetők hasznavehetetlenné, ha túlütéssel sebzik őket; VÉ-jük a hordozójukénak felel meg, Ego-pontjaik harci helyzetben Ép-ként kezelendők. Ezek kétharmadának elvesztésekor válnak használhatatlanná (Fp-vel nem rendelkeznek). Mindez nem jelenti azonban, hogy Ép-ik fogyásával Egopontjaik is változnak! Az, aki a védőtalizmánt viseli, sem ússza meg sérülés nélkül: minden, a talizmánra mért Ép-sebzés ugyanannyi Fp-je elvesztését eredményezi.



Kráni Tű

Ez a varázstárgy rendkívül ritka a nagyvilágban, Krán bércei között azonban valószínűleg szép számmal akad belőle. Ynev szabad államaiban hármat őriznek mindössze: az elsőt az embervadászok ereni rendházában, a másodikat Al Abadana tetoválómesterének kincseskamrájában, a harmadikat valahol a déli Városállamok területén.

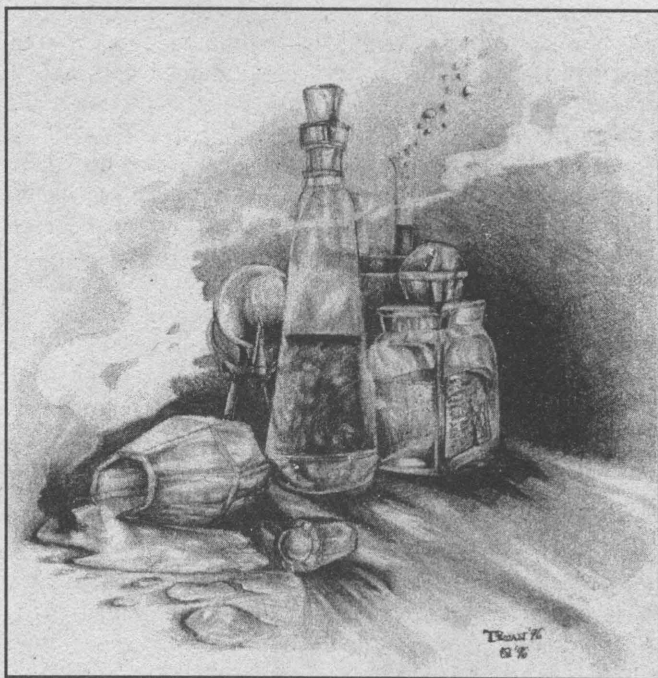
A kis tetoválótű és a hozzá tartozó készlet önmagában nem mágikus tárgy, ám a festékanyag, amit hozzá használnak, annál inkább. A folyadék kis porcelánedényben található. Önmagát termeli újjá: amíg van belőle a csészében, soha ki nem fogy. A tűnek olyan fémből kellett készülnie, amit a titokzatos matéria nem kezd ki, mert bármi mással próbálkoztak eddig, az eredmény soha nem volt kielégítő.

A festékanyag számos más titkos összetevőn kívül aquirvért is tartalmaz. Eredetileg kráni urak használták arra, hogy szolgáikat valamelyest védetté tegyék az aquir mágia ellen. A tűvel készített rajzolatok - amennyiben egy tetoválásban legalább 4. szinten jártas személy keze munkáját dicsérik - ugyanis megvédenek az alacsonyabb erősítéssel kimondott hatalomszavaktól. Erősségüket csupán a kezelt bőrfelület nagysága határozza meg. Ahhoz, hogy a szervezet ellen tudjon állni az 1E-s hatalomszavaknak, a fenti eszközökkel kell az egész mellkast különböző rajzolatokkal beborítani. Ahhoz, hogy hatásuk a 2E-s szavaknak is ellenszegüljön, már a hát egészét is be kell borítani. 3E-s ellenállás kifejtéshez mindkét kart, míg a 4E-sek ellen már az arc egész felületét tele kell tetoválni. Ennél erősebb hatást nem lehet kiváltani még a lábak telerajzolásával sem.

A tetoválások az elnyelt fájdalom hatására aktiválódnak, és E-nként 3k6 Fp-t igényelnek, továbbá - lévén maradandóak - a karakter végérvényesen elveszít 1 Ép-t, amit a bőrén keresztül szívnak el. Ekkor már csak az a kérdés, mennyire barátkozik meg az adott szervezet a tetoválásokkal. Ennek eldöntésére Egészségpróbát kell tenni, ezután az alábbi táblázatból kikereshető, hány százalék eséllyel fertőződtek el a rajzolatok.

Erő	Siker	Sikertelen
1	15%	25%
2	40%	50%
3	65%	75%
4	90%	99%

Ha a rajzolat elfertőződik, hatását ugyan kifejti, ám körülötte a bőr és az izmok kóros burjánzásba kezdenek, melyek undorító voltukon kívül a mozgásban is akadályozzák az érintettet. Egy hét elteltével Gyorsasága és Ügyessége 1, Szépsége 5 ponttal csökken. A két első érték a továbbiakban nem változik, ám az elkövetkezendő egy hónap alatt a Szépség ismét csökken öttel (három alá a legrosszabb esetben sem kerülhet). A bőr és hús túlburjánzását mágiával



nem lehet megszüntetni, egyedül az Életvíz nevű varázsitallal, illetve az Istenek italai nevű elixírekkel fordítható vissza a hatás, ekkor azonban a mágikus rajzolatok hatalmukat veszítik.

Kevés halandóval találkozhatunk, akit ilyen tetoválások díszítenek, ám szóbeszéd járja egy, az Északi Szövetség zsoldjában szolgáló embervadászról, akinek egész testét fura rajzok borítják, s azt suttogják róla, hogy Ediomadban is járt. Ugyancsak lehet mendemondákat hallani egy fertelmesen csúf férfiról, aki mielőtt szörnnyé vált volna, dzsad kardtáncos volt, s noha a fegyverrel azóta is lenyűgözően bánik - nincs senki, aki kiállna ellene homoktánc-párviadalra -, magányosan bújkál a sivatagban, ahol olykor titokzatos megbízók keresik fel.

Hadeb Ariffa

Másként a Dalnokok Kardja; az amundok elleni háborúk után kovácsolták valamely, azóta elbukott dzsenn ház mesterkovácsai és mágusai. Sokáig nem volt tisztázott, mi célból készült, de bizonyos dzsenn krónikák másolatai alapján, a létéről egyedül tudomással bíró ó-pyarroni szerzetesek feltételezik, hogy jelentős szerepet játszott két dzsenn ház belviszályában. Egyes kutatók úgy vélik, létezik egy ikerpengéje is, mások ugyanannak a nevezetes fegyvernek különböző helyeken történő említéséről beszélnek; a nézetkülönbségekért az egymásnak gyakorta ellentmondó értelmű (esetleg hibás olvasatú), megközelítően azonos jelentésű ódzsenn kifejezések okolhatók.



A szablya, mely a találgatások kiindulópontjaként szolgál, mintegy kétszáz éve még bizonyíthatóan létezett. Gazdája egy Harim al Hirab nevű dzsad dalnok volt, akinek alakja köré temérdek hihetetlen történetet kerítettek a mesemondók.

A Homálybólszőtt Dalnok személye ma is meg-megemlíttetik a tábortüzek mellett. Harim al Hirab egyike a legellentmondásosabb dzsad figuráknak; az egyes történetek egymásnak gyökeresen ellentmondó személyiségként festik le. Az egyik Hirab csupán bússzemű, halkszavú dalnok, kinek basszuscisztere sosemvolt dallamokat idéz a csillagfényes sivatag ege alá, míg a másik tomboló eszelős, aki elől menekül mindenki, ha közeledtének hírét veszi - újabb érv a kétkedők kezében, akik Hirabot történelmi alak helyett több személyből összegyúrt jelképnek vélik.

Harim al Hirab jó két évszázada tűnt el a Mélysivatag egy homokviharában, ám azok, akik vele utaztak, eskü alatt vallották: nem hétköznapi vihar volt, ami magával ragadta. Legmegszállottabb kutatója az Ó-Pyarron romjai között tevékenykedő selmovita szerzetes, Fra Deribe, aki hitváltása előtt a Dzsalib Hasszar nevet viselte. Néhány ősrégi tekercs átvizsgálása után meglepő következtetésre jutott, s új fordítások készítésébe kezdett. A mágikus eljárásokkal meghosszabbított életű írásokban mindenütt felbukkan a Homálybólszőtt Dalnok alakja, akit Fra Deribe jellegzetes szablyája alapján könnyedén azonosítani tudott. Ennek alapján két dolgot feltételezett: az egyik azt a régi hipotézist látszott bizonyítani, mely szerint léteznek Ynev földjén olyan lények, akik valamely isteni (vagy démoni) erőt kihasználva, időről időre képesek magukat hasonló alakban visszacsempészni a halandók világába, fittyet hányva az örök körforgás törvényeinek. A másik következtetése egészen más megvilágításba helyezte mind a hőst, mind fegyverét.

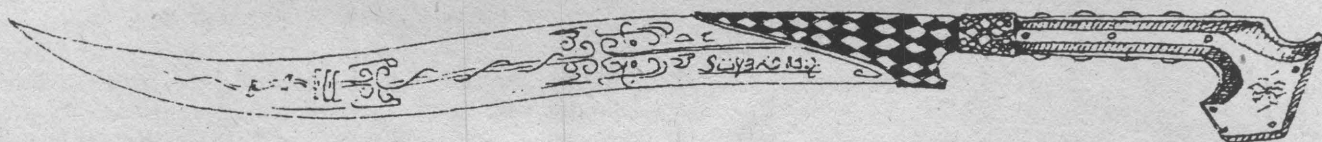
Eszerint, nem a Dalnok személye a fontos, hanem maga a szablya, Hadeb Ariffa, amely állandó társául szegődve minden történetben elkíséri. Nem menekülhet előle: bárhová megy, az mindig megtalálja; a Sors könyveibe egy tintával írták a nevüket. Ez utóbbi feltevését látszott alátámasztani az ódzsenn "ar" szógyök, mely több nyelvtudor szerint a többes számot jelöli bármely szövegkörnyezetben. A Dalnokok Kardja, így rögtön más jelentéstartalmat nyer, s nem kísérőként jelentkezik többé, hanem ő maga lesz az ok és a magyarázat, a vezető, az átkozott, ki saját magával jelöli meg választottjait.

Ilyen előzmények után döntött Fra Deribe a Homálybólszőtt alakja körüli ellentmondások tisztázása mellett. Mindazt, amit Hirabról és a szablyáról tudunk, neki köszönhetjük.

A Dalnokok Kardja nem véletlenül tűnik el időről időre az emberi szemek elől. Vadászik: vár az áldozatára, s nem késlekedik lecsapni rá, ha elérkezik az idő. A múlt homályában kovácsolta egy nagyhatalmú dzsenn mester, s feladatául azt szabta, hogy választott társával - akivel mindennél erősebb, korokon, világokon átívelő kapocs köti össze -, beteljesítse a bosszút, aminek ősesszenciájából kovácsolták. Első hordozója az Abid Ház legkülönb fegyverforgató mágusa volt. Értett a kövek nyelvén, s birtokában volt mindaz a mágia, ami mára kiveszett a világból. Felkutatta, s szablyája segítségével kiirtotta az ellenséges Eneme Ház ellene küldött harcosait, majd a Ház feje, családja és udvartartása ellen fordult. Ám nekik elegendő idejük jutott arra, hogy mágiájuk segítségével elmeneküljenek, s a kard hatalmát félve szétszóródjanak a világban. Vérükkel megpecsételt esküjük azonban kötelezte őket, hogy könyörtelen bosszút álljanak a lemészároltakért. Több évi rejtőzködés és tervezés után sikerült lecsapniuk a gyilkos Abid Házra. Felprédálták, minden tagjára örökkétig tartó szenvedést idéztek, s csupán a támadást túlélt nyolc varázsló, valamint a szablya hordozója tudott elmenekülni a rettenetes pusztítás elől. A sikeres támadás után a bosszúállók tizenketten maradtak, s szörnyű átkot mondtak a mindkét Ház pusztulását előidéző gyilkosra és fegyverére. Azt vették el tőlük, amit a leginkább vágytak: a nyugalmat, a beteljesülést, a boldogságot. Átkozott a létük, mert sehol nyugtot nem lelhetnek, szellemük ki nem teljesedhet. Folytonosan sóvárogják a társakat, s a szeretetet, de azt soha meg nem kaphatják. Örök időkig kell próbálkozniuk, s örök időkig vannak bukásra ítélve.

Nem vetettek számot azzal, hogy ellenségeik őket is hasonló átokkal sújtják. Hitük szerint csupán a gyilkos menekült el fegyverével, az Abid Ház többi tagja odaveszett. Tévedtek.

Noha mindkét Ház eltűnt az ynevi történelem színpadáról, a kiontott vér fejükre szállott. Lelkük soha nem lelhet nyugovást, s mindig más testben, emlékeiket elveszítve kell újjászületniük, egészen addig, amíg az ellenséges Ház egyik tagja végképp ki nem oltja éltüket, s lelkük szörnyű szenvedések közepette, ezer esztendő alatt szerte nem foszlik a mindenségben.





Ők eltűntek, de a szablya, a bosszú mérges ködeiből életre hívott fegyver megmaradt, s várt türelemmel hordozójára, bárhol is szülessék - akár a Délvidék nomádjai, akár az északi hercegek között. Mert míg a többi lelkek, az egymást átokkal illetők, mit sem tudva vétkeikről, újra és újra visszamerészkednek Ynevre, az ő sorsa az, hogy mindig rábukkanjon egykori gazdájára, s attól fogva percnyi nyugtot se engedjen neki. A boldogtalan újra és újra társakra, barátokra tesz szert, és újra meg újra minden hidat feléget maga mögött - ha pedig olyasvalakire bukkan, akiben a szablya felismeri a hajdani ellenség vérét, könyörtelenül lesújt, bárki legyen is az.

Az egykori tizenkét, illetőleg nyolc túlélő lelkéből mára az Eneme Házból csupán három, míg az Abidok oldalán csak kettő maradt. A többiek kimondhatatlan kínok között szenvedtek megsemmisülésükig. Hálálukat mindig egy és ugyanaz a szablya okozta.

Fra Deribe írásának megvitatása után kritikusai két pártra szakadtak. Az egyik fél úgy véli, hogy még bosszújuk beteljesítése előtt sikerült egy hasonló pengét kovácsolniuk a bukott Eneme Ház mágusainak is, és az ő ellenségeik végzetét ez a fegyver okozta. Ez lenne az úgynevezett ikerpenge. A másik fél szerint mindannyian Hareb Ariffa áldozatai, mert vétkük csak úgy nyerhet méltó büntetést, ha egyazon kéz metszi el éltük fonalát. A Dalnoknak - kirobbantója lévén a véres viszálynak - átka szerint saját véreit is le kell mészárolnia, s legnagyobb büntetése az, hogy vétkei súlyába újra meg újra belerokkantan, őrülten bolyong, míg világ a világ, mert nem maradt kéz, hogy útjának véget vessen. Az ő álláspontjuk szerint az ősi viszály talán nem is két ház, hanem egyazon család két ága közt robbant ki, s e vérbűn minden büntetést megérdemel.

Hadeb Ariffa gyönyörűen megmunkált dzsenn szablya, amely már a látásával is tiszteletet ébreszt. Bárki a kezébe veheti, nem lesz képes vele igazán hatékonyan küzdeni, s a szablya (a KM) tesz róla, hogy ne maradhasson meg sokáig illetéktelen kezekben. A kötelék, amely választott gazdájához köti, a mai mágia számára láthatatlan, csupán ő, és a későbbi Dalnok érzi, hogy senki más nem állhat közéjük. Ölni ugyan nem feltétlenül öl az, aki jelenlegi életében a szablya hordozója, ám az az 50 E-s Vágy, ami kora gyermekkora óta hajtja a fegyver felé - amit egyelőre csupán kínzó ürességként érzékel -, 200 E erejűvé változik, mihelyt egy pillantást vet rá.

Attól a pillanattól fogva pedig, hogy az átkozott a kezével érinti, elválaszthatatlanok lesznek. (Nem olyan átok ez, amellyel a rakoncátlan karaktereket kell büntetnie a szigorú KM-nek, sokkal inkább egyfajta ajándék mindazoknak, akik a bizarr és nehezen megoldható szerepjátékos szituációkat kedvelik, s ha kell, hajlandóak kedvenc karakterüket ennek alávetni. A KM csak olyanok kezébe adja a szablyát, akikről tudja, hogy nem fogja kedvüket szegni, hogy nem "egyedüli irányítói" tovább a sorsuknak, s akiknek játékában nem okoz nagyobb törést vagy megoldhatatlan feladatot új társuk problémája!)

A Dalnokok Kardja a következő képzettségekkel ruházza fel hordozóját (csakis az igazit!): éneklés/zenélés (basszusciszter) 5.szint, Fegyverhasználat (dzsenn szablya) 5.szint, Történelemismeret (egyéni) 5.szint. A képzettségeket nem rögtön kapja meg a karakter. A fegyver kézbevételekor csupán második szinten kapja meg őket, ám ha valamelyikben már képzett volt, akkor ahhoz az értékhez hozzáírhat még egyet. Szintlépésenként újfent hozzátehet eggyet a meglevőkhöz, Kp rááldozása nélkül. Ezek a képzettségek Elsődlegeseknek számítanak, és nem kell mindegyikért lemondani egy másikról. A szablya kézbevétele után azonban az Elsődleges Képzettségek maximális száma egyel csökken - ha a JK mindet kihasználta már, az egyiket át kell minősítenie Másodlagosnak. A játékos ezen képzettségei csakis akkor fejlődhetnek, ha a szablya ez idő alatt folyamatosan a közelében volt, vagy legalábbis nem veszítette el egy hétnél hosszabb időre.

Speciális képzettségei fejlődésével a karakter mind többet tud meg a szablyáról és saját magáról. Hirtelen késztetést érez a basszusciszter használatára, melynek ismeretében idővel mindenki fölé emelkedik. Dalait nem szerzi, nem gyűjti sehonnan: lassan, maguktól kelnek életre benne, de abban megegyeznek, hogy mindegyikük mélabús, keserédes, s eljátszásuk virtuóz előadásmódot követel. Ugyanígy jár a fegyver forgatásával is. Maga a szablya lesz az, aki idővel megtanítja a legbonyolultabb vágásokra, melyeket egyetlen más fegyverrel sem tud megismételni, s nem akadályozza a tökéletes harcban esetleges ügyetlensége sem. Az együtt töltött idő előrehaladtával mind tisztább és érthetőbb felvillanásokban tárja fel előtte örök társa a múltat. A Dalnok lassacskán megérti változása, átka természetét. Tudni fogja, hogy ölnie kell majd, esetenként akkor is, ha nem akarja, s hogy ezen akár rajta is veszíthet. Tudnia kell, hogy nem képes azonnal megmondani, kinek az életére kell törnie, mert hosszabb időt kell az illető mellett eltöltenie ahhoz, hogy a szablya bizonyságot szerezzen. A bosszú vágya hajtja, űzi egyre hevesebben, s mások között kell élnie, hogy megtalálhassa a bűnösöket. Átka arra szorítja, hogy szavaival, dalaival mindig és mindenhol az elérhetetlent - társakat, szerelmeket, nyugalmat keressen, de ugyanez a kolonc készteti arra is, hogy maga romboljon le mindent, vagy ha teheti, provokáljon végzetes félreértéseket, mert ezt rótta ki rá a sors. Legyen bár fatális véletlen, vagy tragikus, elkerülhetetlen döntés eredménye, a gyilkosnak mindig útra kell kelnie, mert a nyugalom számára mindörökre tiltott marad.

A szablya értékei (csak a kiválasztott kezében):

Tám: 1, Sebzés: 1k6+6, TÉ: 22, VÉ: 20, KÉ: 11

Az ikerpenge létéről semmi bizonyítéka nincs még az ópyarroni szerzeteseknek sem, de nem elképzelhetetlen, hogy valahol Yneven - hiszen a bűnös lelkek bárhol újjászülethetnek - létezik egy másik elátkozott lény, akit rossz vé-



re hajt a bosszúra. Talán az a végzetük, hogy egymás kezétől essenek el.

(Bármily erősnek is tűnnek ezek az értékek, ne feledjük, hogy tulajdonosát gyakorta a fél világ üldözi, akik mit sem érthetnek tetteiből, nem hatja meg őket, hogy gyakorta fogadja előítélet csupán a belőle áradó érzések miatt, s nincs(?) igazi társa, aki mellett nyugalmat találhat.

A Homályból szőtt Dalnokká változott karaktert megformálni, neki élvezetesen mesélni, embert próbáló, nehéz feladat. *KIZÁRÓLAG* tapasztalt játékosoknak és KM-eknek ajánlott!

Useb-het

A Taba el-Ibara legmélyéről került elő ez a két kicsiny szobrocska, melyek mágikus hatalmában csupán az kételkedhet, aki teljességgel érzéketlen a varázserejű kisugárzásokra. De még az ő homlokuk is hegyvölgyekké gyűrődik, ha csak egy ujjal is a szobrokhoz érnek, mindazok pedig, akik az ilyen különleges erők áramlását érzékelni tudják, felkapják a fejüket, összerezzennek, furcsa, borzongató érzés lesz úrrá rajtuk, ha megközelítik őket.

Talán ez a leplezhetetlen kisugárzás az oka annak, hogy ez a talányos szoborpár a legismertebb "aquir varázstárgy". A legtöbb szavahihető leírás róluk készült, s megközelítőleg húsz helyen található említés e parányokról szerte Yneven. Jelenleg is több helyről vélik tudni teljes bizonyossággal, hogy ott vannak, s nem egy varázshasználó, gazdag nemes, vagy kereskedő adna meg mindent azért, hogy megkaparinthassa őket. Komoly okuk van hinni abban, hogy a segítségükkel mindent elérhetnek. Az a hír járja róluk ugyanis, hogy mindent látnak, ami az idő óceánjának hullámain ring. Azt, ami már megtörtént, és azt is, ami még csak változó leplekbe burkoltan közelít.

Nem tudni, ki és mikor faragta a két szobrot, s mi lehetett az eredeti szándéka velük. Számosan próbáltak már választ találni az ilyen és ehhez hasonló kérdésekre, legjobban mégis a szobrocskák azon gazdái jártak, akik nem akartak ilyen hiábavaló feladatra vállalkozni, s csupán azzal foglalkoztak, miként tudnák hasznukra fordítani a két kis tárgy hatalmát.

Titokzatosságukat kiemeli majdhogynem emberi arcuk, s a rajta játszó halovány mosoly. Ez a moccanatlan, talányos maszk még inkább lelohasztja a titkukra kíváncsiak kedvét. Akár Doran nagyjai kísérelték meg kifürkészni őket, akár egy predoci borkereskedő által megbízott lar-dori varázsló, vagy bárki más, mind kénytelen volt felhagyni próbálkozásaival. Legföljebb annyit állapítottak meg, hogy a szobrok igen rég keletkeztek, s valami módon az idő folyásával vannak kapcsolatban - talán éppen abból táplálkoznak. Azok, akik igazán nagy tudással felvértezve láttak munkához, megsejdíthettek valamit abból, hogy *valójában* egyetlen szoborról van csak szó, s annak két megjelenési formájáról. A legkiválóbb tudós férfiak előtt pedig még a mások által mozdíthatatlan, ősi fátylak is fellebbentek, noha csak annyira, hogy megérezhessenek valamit az *od*-alapú mágiák közrejátszásából.

Nekik köszönhető, hogy Ynev nevesebb könyvtáraiban megtalálhatók a már említett leírások. Noha különböző időpontban készültek az elmúlt kétezer év során, a szövegek mindig valamelyik sivatagot, illetőleg annak a környékét jelölték meg jelenlegi lakhelyükként. Varázserejük ismeretében is meghökkentő az a távolság, amely az így feltérképezett útvonalak alapján összeszámolható. Hogy miként kerültek egyik helyről a másikra, ki vagy mi szállította őket, netán a saját erejükből tettek meg ilyen hihetetlen távolságokat, nem tudni; a leírások csak azt teszik kétségtelenné, hogy ugyanazokról a szobrokról van szó.

Az egyik szobrocska, az ökölnyi türkizből faragott, sakálfejű, nem nélküli alakot ábrázol farokkal és sakállábakkal, a másik, a méregzöld opálból mintázott, akinek arca ravasz patkányt formáz, maga alá görbített farkán nyugtatja testsúlyát. Tenyérnyi nagyságú mind a kettő, mégis figyelemre méltó dolgokra képesek.

Mélyen zengő, baljóslatú hangon beszélnek, ha a figyelem rájuk irányul, vagy ha kérdeznek tőlük valamit. Az általuk használt nyelvet ma már nem beszéli egyetlen halandó sem Yneven, a halhatatlanok közül pedig talán csak Amhe-Ramun. A legutolsók, akik értették szavukat, Themes mára egy szálig kiirtott papjai lehettek, noha a szobrocskák olyan idősek, hogy dialektusuk még a napisten főpapjait is komoly próbára tenné.





Azoknak, akik hordozóikká válnak, biztonságot nyújtanak a támadó jellegű hatalomszavak ellen 5-ös erősségig, noha ők maguk az ilyen jellegű hatásra soha nem válaszolnak. Védő szerepük csupán akkor érvényesül, ha tulajdonosuk látó- és hallótávolságában maradnak.

Ha gazdájuk hajlandó alkut kötni velük, ők mentális kapcsolatba lépnek vele, s kérésére elmondják, mit tartogat számára a jövő. Ehhez azonban fel kell ajánlani a szobroknak egy bizonyos részt a kérdező életéből. Aki kíváncsi sorsára, életereje egy részével fizet. Az Useb-heteket nem lehet megtéveszteni; tisztában vannak vele, mennyire fontos az elkövetkezendő kérdés gazdájuknak. Ha úgy ítélik meg, hogy az, amit felajánl, nincs arányban a tudással, amit a jövő ismerete jelent, megmakacsolják magukat, s ők határozzák meg az illető életerejének azt a hányadát, amit válaszukért követelnek. (Az így elszívott életerő - noha nem jár Tsz-vesztéssel, mindenképpen a maximális értékekből vonódik le, s míg a Max. Fp-k a következő szintlépés(ek)nél ismét elérhetik, sőt, meghaladhatják a régi értéket, az Ép-k mindörökre elvesznek, gyógyításukra még mágikus úton sincs mód. Az új értékek nem lesznek kihatással a régi Főjellemzőkre.) Ha ezután kézbe veszik őket, a két varázstárgy magába szívja az áldozati energiát, s szemét a Sosemvoltra nyitja. Amit láttak, azt adják át ezután a szellembeszéd szavaival: a jövőt. Pontosabban elmondják az általuk ismert *egyik* jövő elkövetkezendő tíz percének történéseit. Ez 3 szegmensnyi időt vesz igénybe, ezalatt minden információcsere lezajlik. Saját bevallásuk szerint kétféle változást ismernek.

A Vizek Idejének azt a lehetséges idősíkot nevezik, amely nagy valószínűséggel elkövetkezik; ez az az irány, amerre az általuk ismert tényezők sodrása visz. A Felhők Idejének pedig azt a síkot hívják, amelyik sokkal képlékenyebb, bármilyen előre nem látható eseménnyel terhes, ahol szinte bármi előfordulhat. Ez utóbbit akár valótlannak, be nem következőnek is mondhatnák, ők mégis inkább a Halott Jövő kifejezést használják rá. Azzal gazdáik is tisztában vannak, hogy a Vizek Idejének történései majdnem minden esetben bekövetkeznek. Csupán azt nem tudják soha, hogy az Useb-hetek melyik idősík közelgő történéseibe avatják be őket - ezt a két szobor saját szeszélyének megfelelően dönti el. (KM - kockadobás, pénzfeldobás, stb. Megjegyzendő, hogy legalább 2Ép-s, vagy 20 Fp-s életerőáldozat hatására a szobrok igen nagy valószínűséggel a várható jövőről fognak beszélni.) A sakálfejű a Felhők Idejének ismerője, míg a patkánymosolyú a Vizek Idejének beavatottja. Gazdájuk azonban szellembeszédük alapján nem tudja eldönteni, melyikük válaszol, és sajnos azt sem, mennyit mondanak el neki abból, amit tudnak. Nem árt ugyan jóban lenni velük, ez mégsem biztosíték arra, hogy minden tudásukat megosztják a kérdezővel. Az ilyen jellegű beszélgetéseken kívül azonban soha, semmilyen formában nem társalognak a utódfajok képviselőivel.

A szobrocskák csakis olyanok előtt fedik fel a jövő titkait, akikkel legalább egy hétig egy fedél alatt tartózkodtak, vagy aki hasonló időtartam alatt mindenüvé magával vitte őket. Ezt csak akkor közlik vele, ha a nevükön szólítja őket, ami másként nem lehetséges, csak ha valamely őket leíró műben utánanéz. Korántsem oly nehéz e nevek megszerzése - noha nem kevés fáradsággal jár -, mint egyik-másik, hasonló hatalommal bíró teremtmény nevének felkutatása. A legtöbb iratban Hasseth és Detheth néven említik őket. Amíg azonban együtt élnek gazdájukkal, folyamatosan annak életerejéből táplálkoznak, (naponta 1k10 Fp-t, amely azonban az aktuális pontokból vonódik le) és az áldozati ajándéktól eltérően gyógyítással is visszaszerezhető.

Kevesen tudják, de az Useb-hetek mozgásra is képesek. Két olyan ábrázolásuk ismert, amely nem ebben a pózban örökítette meg őket, holott a velük foglalkozó beszámolók mindenben megegyeznek más, hasonló munkák leírásaival. Egyes fóliánsok szerint, ha nem sikerül valakiből folyamatosan energiát nyerniük, akkor folyamodnak ehhez a módszerhez, s ideiglenesen így tartják meg hatalmukat. Ugyanitt emlékeznek meg egy olyan esetről is, amikor több évszázadon keresztül egy elfeledett sírban feküdtek, s a sírrablót, aki kiszabadította őket, három esztendőnyi jövendővel adományozták meg mindenféle ellenszolgáltatás nélkül, mihelyst annyi energiát össze tudtak gyűjteni, hogy ezt megtehessék.

Nem ragaszkodnak gazdáikhoz: elég gyakran előfordul, hogy a halálukig sorvasztják őket, s csak azután hívják fel magukra valaki más figyelmét, ha előző gazdájuknak megmutathatták saját pusztulása pillanatát. Ugyanakkor erős kötődés kialakítására képesek, gyaníthatóan ősi mágiájuk segítségével, mely egy nap egy alkalommal, 10 Op erejű érzelmi vihart képes bárki nyakába zúdítani, aki - ha képtelen ellenállni a hatalomszónak - à szobrok akaratától függően az általuk választott érzelem örök ideig tartó rabjává válik. Ha kedvük tartja, a hatás olyan erős lehet, hogy az áldozat beleőrül, akármire irányuljon is a felé lövellt érzelemhullám.

Egészen ritka az olyan eset, amikor önszántukból szegődnek valaki szolgálatába. Nem lehet észérvekkel indokolni a döntésüket, s meglehet, hogy puszta szeszélyből tesznek így, csakis azért, mert így tartja kedvük. Az ilyen esetekben nem élősködnek választott urukon, csupán elvárják, hogy az jól tartsa őket. Ám az ilyen kapcsolat amilyen ritka, olyan rövid ideig tart. Egy dorani kódex szerint egykori Themes-főpapok reinkarnációit tüntetik ki így bizalmukkal.

Nem ismerünk olyan esetet, amikor különváltak volna. Megbízható értesülések szerint, egy feldühödött gorviki nemes, mintegy háromszázötven esztendővel ezelőtt, miután a szobrok kevesellték a szolgáltatásaikért felajánlott áldozatát, kihajította toronyszobája ablakán a patkánymosolyú figurát. A tengerbe. A sakálfejű szobor szörnyű üvöltést hallatott, mire a gorviki vértől zavaros szemekkel, holtan



bukott a padlóra a szolgálói szeme előtt. Ám feje még nem koccant a kőlapokhoz, amikor a patkányarcú figura már ott mosolygott a pohárszéken a társa mellett, opálból faragott arcán tengerhabbal.

Az Useb-hetek bizonyos távolságon belül elrejthetetlenek. Mindazok, akik valami módon értenek a mana átalakításához, észreveszik a jelenlétüket, azok pedig, akik "együtt élnek" környezetükkel, azonnal észlelik, ha megjelennek.

Játéktechnikai megjegyzés. Az Useb-hetek értelemszerűen csak annyira ismerhetik a még be nem következett eseményeket, mint a KM. Elég nagy pontossággal lehet tehát előre jelezni, hogy mi várja a kalandozókat a következő sarkon, kivel találkozhatnak, ha valahova bemennek, hol lépnének csapdákba, merre várja őket kelepce, miről fognak beszélni egy adott helyzetben. Természetesen az ilyen tudás birtokában a játékosok megváltoztathatják terveiket, s ezáltal az egész rájuk váró eseménysort, mely mindaddig, amíg ők nem lódítják jelentősen más irányba (mégsem kerülnek egy veszélyes sarkot, mégis beszélnek valakivel, mert be tudják csapni), maga sem fog változni (a tőrvetők tovább várnak rájuk a sarok mögött, stb.): minden a Vizek Idejének keréknyomában halad. Ám ha másként cselekszenek, ha elmarad a csetepaté, s a Felhők Idejének megfelelően, kiszámíthatatlanul folynak tovább az események (a NJK-k számára), mindaddig míg helyre nem áll az egyensúly, s az eljövendőre ismét a Vizek Idejeként lehet tekinteni.

Az egyszerűbbnek tűnő eseteknél az is elegendő lehet, ha a KM a már meglévő információi alapján, csupán néhány szóban ismerteti játékosával - aki ha akarja, beavathat másokat is - a szobrok szeszélye meghatározta jövőt. Ha azonban hősünk bonyolult helyzetek előtt ajánl fel életéből egy darabot, akkor érdemes a tíz percnyi játékidőn úgy végigmenni, hogy az lesz az, ami rájuk vár. Problémát jelenthet, ha a csapatban van valaki, akit éppen ezzel a trükkel szeretne játékosunk leleplezni. Ekkor is azt javasoljuk azonban, hogy folytassuk, amit elkezdtünk, hiszen az illető nem tudhat arról, hogy most csak egy lehetséges jövőt szimulál, s ennek megfelelően továbbra is szerepének, jellemének megfelelően kell cselekednie.

Ilyen esetekben nehéz helyzetek adódhatnak, ha valakinek nem volt tudomása minderről, és kiderül, hogy csupán "játék" volt az egész. Ilyenkor nagyon fontos, hogy a KM kézben tartsa az eseményeket; ha hősünk úgy dönt, hogy a látott jövő neki nem tetszik, s megpróbálja másként alakítani az eseményeket. Az ilyenkor javasolt megoldásokra majd visszatérünk, ha előbb tisztáztuk, hogyan is állhat elő ilyen helyzet, mi akkor a teendő, ha más jövőt tervez az életerőt tudásra cserélő játékos!

A jóslat végighallgatása (tehát a jövő előre lejátszása) után a játékos(ok) azután eldöntheti(k), hogy mit tesz(nek), s ha nem változtat(nak), akkor az előbb lejátszottak lesznek a mérvadóak. Ha azonban úgy dönt(enek), hogy még egyszer, bizonyos helyzetekben másként gondolkodva próbál(nak) cselekedni, akkor újra kell játszani az előbb már "megtörténteket" - hisz korántsem biztos, hogy az események ismét ugyanazt az eredményt hozzák. Nem sokat számít persze, ha egy fontos beszélgetés közben valaki másként tartja a lábát, de igenis kihatással lehet a továbbiakra, ha mást mond, mint a "szobrok jövendölésében", vagy megpróbál egy másik vágást egy harci helyzetben. (Sikeres Intelligenciapróba esetén a szobrok tulajdonosa - és csakis ő - emlékszik arra a pillanatra, ahol más riposztot vagy másik védést akar alkalmazni, s ekkor lehetősége van azt a dobását - +15 TÉ, +15 VÉ - megismételni.) Ilyen esetekben, az első *jelentős* változást követően, *attól a pillanattól kezdve* újra kell játszani mindazt, aminek "bekövetkeztéről" már tudomása volt a játékos(ok)nak!! Elképzelhető ugyan, hogy a végeredmény ugyanaz - vagy közel ugyanaz - lesz, de az eltérések ezt kétségessé tehetik. Célszerű az ilyen helyzetekben a KM-nek valahol rögzítenie, hogy az adott körben ki mit csinált, ideértve persze a NJK-kat is. Természetesen csak a fontosabb eseményekről van szó, hiszen hatvan kör minden történését lejegyezni nemcsak fárasztó és időrabló dolog, de teljességgel felesleges is.

Térjünk vissza ahhoz a pillanathoz, amikor a játékosok tudomására jut, hogy mindaz, amiért az előbb az életüket kockáztatták, csupán "próba" volt, s most minden másként lesz! Nagyon fontos az ilyen helyzetekben a KM magabiztos fellépése. Neki kell kordában tartania az esetleg elszabadult indulatokat, s nyomon követnie - feljegyzései alapján - az eseményeket egészen addig a pontig, ahol az első *jelentős* változás bekövetkezik. Ezt természetesen csakis az a játékos jelentheti be, akinek az Useb-hetek megmutatták a jövőt. A többieknek már egyszer megadatott a cselekvés lehetősége, éltek is vele, ott van rögzítve minden fontos tettük a KM-nél.

Az első fontos eltéréstől kezdve azonban ismét a maga ura mindenki, még akkor is, ha számára látszólag semmi nem változott. Ilyenkor válik el, ki milyen jó szerepjátékos! Úgy kell ugyanis a továbbiakban alakítania karakterét, cselekednie, *gondolkodnia,* mintha tudomása sem lenne arról, mi is történt néhány perccel ezelőtt. Az akkori dolgokat a játék szempontjából meg nem történtté kell tenni, s mindenki kizárólag avval foglalkozhat, amit a karaktere jelleme, gondolkodásmódja, világnézete, előtörténete, szíve diktál! Ugyanez vonatkozik természetesen a KM-re is. Nem teheti meg, hogy amennyiben az előző eseményeknél elfelejtett valamit - sarok mögött álló orgyilkost, egy elmaradt varázslatot - azt most előrángassa, hiszen a NJK-knak is ugyanúgy kell viselkedniük, ahogyan a jövőből kiemelt képben tették - egészen addig, amíg a karakterek újrajátszott, *megváltozott* cselekedetei változást nem követelnek.

Tehát: ha a csapat papja teremt néhány élőhalottat - nem azért, mert az előbb elfelejtette, hanem mert a megváltozott helyzet most ezt kívánja - az NJK-knak természetesen reagálniuk kell a változásokra. A KM által irányított boszorkánymester azonban *nem* teheti meg, hogy miután a jövőképben már látta, hogy a játékosok egyike ellen mit sem ér a villámvarázs (mert a kiszemelt célpont villámoktól védő amulettet visel), most más varázslattal próbálkozzék, vagy másik játékosra lője ki villámát. Hasonló következetességgel kell eljárni más szituációkban is, olyanokban, ahol nem feltétlenül a fegyvereké a főszerep, ahol a gyors észjárásnak, a meggyőző érveknek kell dűlőre vinniük a dolgot - ezekre a nagy összpontosítást és emlékezőtehetséget igénylő, nehéz pillanatokra a KM a már említett módszerekkel időben, még a "jövendőmondás" szakaszában felkészülhet.

Természetesen mindezt lehet még tovább bonyolítani, hiszen most csak arról a helyzetről beszéltünk, amikor a szobrok igazat mondtak. Ha a Felhők Idejének várható valóságával hitegetik a játékost, akkor sem szabad kétségbe esni. Ilyen esetekben is javasolt - főként ha nincs olyan nyomatéka az eseményeknek, amilyen a csapatban bujkáló áruló leleplezése - lejátszani a felvázolt jövőt.

A KM a valótlan jövő képeit váratlan dramaturgiai helyzetekkel, rémisztő vagy épp lebilincselő jelenetek felvonultatásával teheti feledhetetlenné. Nem mintha ez nem lenne feladata egyébként is, ám ilyenkor "büntetlenül" cselekedhet, adott esetben még egy játékosa halálát is okozhatja szándékosan (SOHA MÁSKOR!!), hisz a játék végére úgyis fény derül majd az igazságra. Először, amikor az első 60 kör játék után közli játékosaival a rideg tényt, hogy mindez csak a rájuk váró jövő volt, s ha valamit rosszul tesznek, megismétlődhet. Másodszor, amikor a tényleges játék során nem találkoznak - illetve *nem úgy* találkoznak mindazzal, amivel egy alkalommal már szembesítette őket. Egy magára adó KM nem szalaszthatja el az ilyen lehetőségeket, amikor módja nyílik ugyanannak a valóságnak többféle, olykor kiforgatott bemutatására. Egy-egy jól sikerült alakításra szívesen emlékeznek majd azok is, akik szenvedő alanyai voltak az esetnek, mivel a szobrok jóslata közel sem felel meg a valóságnak, s akkor is újra le kell játszani a "megtörténteket", ha a játékos elhiszi mindazt, amit látott, és még változtatni sem akar rajta. A valóságos jövő ugyanis más.

Más, de nem annyira, hogy az rögtön szembetűnő legyen. A KM ne szerepeltessen olyan részleteket a Felhők Idejének látomásszerű képei között, amelyek tökéletesen idegenek a helyszíntől!! Idegennek számít mindaz, ami nem logikus. Egy jól belátható utcákkal teli városban nem bukkanhat fel minden előzmény és ok nélkül egy sárkány: a szobrok nem felforgatják a valós világot, csupán olyan képeket *is* látnak, melyek megtörténtére lehetőség adódik. Elképzelhető hát, hogy amennyiben hősünk egy labirintusbéli ajtó előtt áll, és ott mutatja be életerő-áldozatát, a szobrok azt mutatják neki, hogy a szobába lépvén egy ork harcos vár rá - ám csak akkor, ha a valóságban tényleg van arrafelé legalább egy ork. A fenti fogások jól alkalmazhatók minden olyan esetben, amikor a játékosok olyan információk birtokosai lesznek, amelyek hasonló módon fejtik ki hatásukat, s a jövőre vonatkoznak. A tíz percnél hosszabb, részletes jövendőlátások esetében azonban érdemes figyelembe venni mind a játékidő megnövekedett - s ily módon egyre kezelhetetlenebb - voltát, mind a tényt, hogy minél távolabbra fürkész valaki, annál áttekinthetetlenebb és bizonytalanabb dolgokkal kell számolnia.





Aquir ereklyék



Ynev világán mágusok és bűbájosok nemzedékeinek ezrei munkálkodtak azon, hogy különféle célokból varázserővel ruházzák fel a legváltozatosabb tárgyakat. Se szeri, se száma az így létrejött varázseszközöknek; túlnyomó részük persze a profán mágia körébe tartozik. Talán csak minden századik, kétszázadik varázseszköz készül kimondottan kalandozók számára; persze ez még így is hatalmas szám, bőven jut belőle mindenkinek. Sokkal ritkábbak az úgynevezett *ereklyék:* ezeknek a nagyhatalmú varázseszközöknek a használata mindig kockázatos, hisz nemegyszer önálló akarattal, személyiséggel bírnak, saját céljaik vannak, és titokban vagy nyíltan befolyásolják a körülöttük zajló eseményeket. Ereklyék készítésére csak a mágia legavatottabb tudósai vállalkozhatnak, ezért viszonylag kevés van belőlük Yneven: számuk néhány ezerre rúg. Rangsorrend azonban az ereklyék között is létezik, hisz a fiatal népek misztikus tudománya nem vetekedhet az ősfajokéval; az emberiség legbölcsebb mágusai sem érhetnek nyomába azoknak a varázslóknak, akik másod- vagy harmadkori hagyományok örökösei. Az ereklyekészítésnek különösen az aquir népek voltak a mesterei. Félelmetes varázskincseikből nagyon kevés került ki Krán vagy Ediomad határain túlra, s azok többségét is elpusztították az ellenségeik. Egy aquir ereklye értéke felbecsülhetetlen: századéves háborúknak vethet véget, nemzetek és birodalmak sorsát döntheti el. Ha valahol felbukkan egy közülük, Ynev legnagyobb hatalmai szállnak harcba rögtön érte, ősi szövetségek bomlanak fel, barát fordul barát ellen.

Az aquir ereklyék kivétel nélkül egyediek, csak egyetlen példányuk létezik. Elpusztítani őket roppant nehéz - ha ugyan nem lehetetlen -, a bennük szunnyadó varázserőhöz képest az utódfajok minden mágikus teljesítménye eltörpül. Csakhogy ezzel a hatalommal élni rendkívül veszedelmes dolog; e varázseszközöket nem gyönge és törékeny halandóknak szánták. Az aquir ereklyék rövid időn belül megrontják és eltorzítják gazdáikat, gyakran őrületbe és halálba kergetik őket. Talán ha ezredévenként egy kalandozó kerül olyan helyzetbe, hogy megkaparinthatna egy ilyen ősi kincset; ha azonban bölcs és belátó, ellenáll a kísértésnek, s minden tőle telhetőt elkövet, hogy megsemmisítse. Máskülönben - ha kezdetben úgy is tűnik, minden álmát valóra váltja - elkerülhetetlenül bukás és szomorú vég vár rá.

Az aquir ereklyék nem arra valók, hogy a mesélő a játékosok kezébe adja őket! Hiába rendelkeznek hihetetlen hatalommal, káros mellékhatásaik még erősebbek, és előbb-utóbb tönkreteszik a karaktert. Annál nagyobb kihívást jelenthet viszont az a játék, amelyben a kalandozótársaság legfőbb ellenfele szerez meg egy aquir ereklyét, és a játékosok ellen használja fel. A kalandozóknak ilyenkor valahogyan ki kell deríteniük, mi az ereklye hátulütője, s ezzel a tudással felvértezve szembeszállni a gazdájával. Ha sikerül legyőzniük, máris előttük a következő feladat: az ereklye elpusztítása, hiszen nem hagyhatják, hogy egy ilyen förtelem szabaduljon a gyanútlan világra. A hatalom csábító szirénéneke, amellyel új szerzeményük kísérti őket, persze cseppet sem fogja megkönnyíteni a dolgukat. Nem is beszélve arról, hogy amint a kezükre jut az ereklye, hirtelen rettentő sok új ellenségük támad szerte Yneven. Előfordulhat, hogy ezek az ellenségek sokkalta erősebbek náluk, s ők szörnyű dilemma elé kerülnek: ha nem nyúlnak a mágikus kincshez, könnyűszerrel elragadják tőlük, ha viszont felhasználják a védekezésre, kiteszik magukat rontó varázserejének...



Játéktechnikai Megjegyzések

Az aquir ereklyék Egója messze meghaladja a közönséges ereklyékét, minden esetben 100 fölött van. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy bármikor képesek átvenni az irányítást a gazdájuk fölött. Mégis ritkán tesznek ilyesmit, mert nem kedvelik a durva módszereket, inkább finomabb, alattomosabb manipulációt alkalmaznak. Játéktechnikailag ez úgy nyilvánul meg, hogy gazdájuk *sohasem* tehet ellenállódobást az ereklye birtoklásából következő testi-lelki elváltozásokra és torzulásokra.

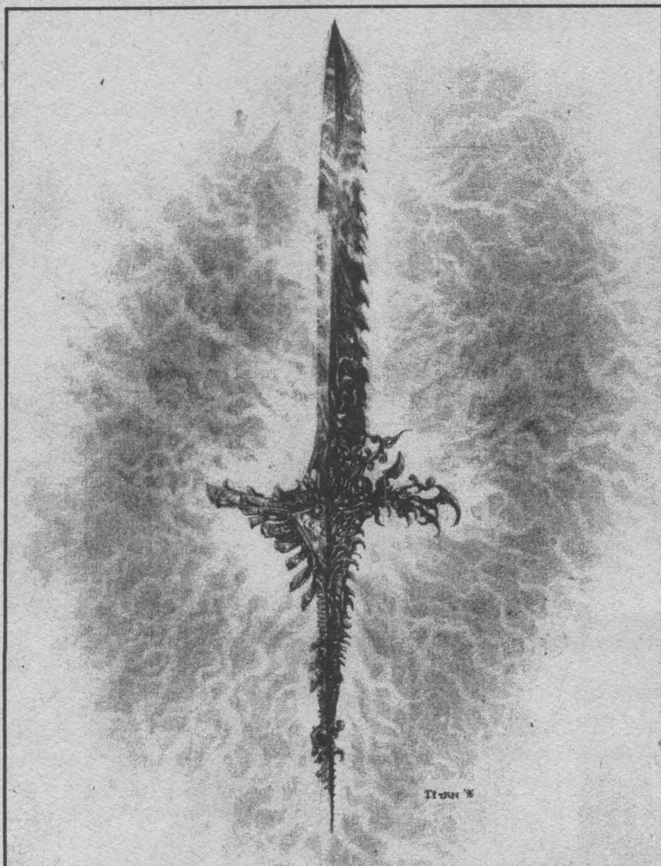
MAEL UZATH, az Álomkard

Ezt az ereklyét a téboly és a lidércálmok illékony esszenciájából kovácsolta az idők hajnalán egy aquir ősmágus. Állandó alakja nincsen; gazdája tetszése szerint változhat bármiféle kardszerű szúró-vágó fegyverré, amelynek pengehossza 5 cm és 1.5 m között mozog. Bármilyen formát öltsön azonban, mindig a valótlanság különös atmoszférája lengi körül;

közvetlen környezetében kifakulnak a színek, elmosódnak a körvonalak, tompává válnak a hangok. Ez a jelenség sajátos hatással van az élőlényekre: lelassulnak, elálmosodnak, s ha nem küzdenek ellene minden erejükkel, el is alszanak. Mael Uzath gazdája immunis erre a hatásra, de nem irányíthatja; az ő akaratától függetlenül állandóan működik.

Az Álomkard minden ellenséget képes megsebezni, bármilyen mágikus védelemmel bírjon, még a légies alakban lévőket is. Hogy mennyi kárt tesz bennük, az a választott formájától függ, de mindig sokkal súlyosabb sebeket ejt, mint az a fegyver, amelynek éppen az alakját viseli. Többnyire azonban egy apró karcolás is elég, mert ha Mael Uzath megvág valakit, hirtelen fölébreszti benne valamennyi tudat alatt lappangó, elfeledett félelmét. Ennek a hatása olyan, mintha gyorsan ölő idegméreg kerülne a szervezetbe; mivel azonban a "méreg" nem anyagi, hanem asztrális természetű, a mérgekre való immunitás nem nyújt védelmet vele szemben (hacsak nem érzelmek nélküli élőhalott az áldozat), és nem Egészség-, hanem Asztrálpróbát kell dobni ellene. Az Álomkard gazdájának nagyon ügyelnie kell, nehogy megvágja magát, mert erre a hatásra ő sem immunis!!

Az Álomkardot távolról történő gyilkolásra is lehet használni; ehhez csak egy olyan tárgyra van szükség, amely szimpatikus kapcsolatban áll a kiszemelt áldozattal. (Például egy kedves ruhadarabja, néhány szál haja, egy-két csepp



vére.) Ha rendelkezik ezzel a kellékkel, Mael Uzath gazdája behatolhat az illető álmaiba. Ehhez persze neki is el kell aludnia, méghozzá egy időben az áldozattal; a kettejüket elválasztó távolság azonban nem játszik szerepet. Az Álomkard a legszörnyűbb lidércnyomásokat szabadítja a szerencsétlenre, középpontjukban a gazdája személyével. Ennek a borzalmas támadásnak nagyon kevesen tudnak ellenállni, többnyire azok, akik párját ritkító védművekkel bástyázzák körül az elméjüket - ne feledjük azonban, hogy alvás közben a Dinamikus Pajzsok nem működnek! Az áldozatok elsöprő többsége összeroppan a lidércnyomás súlya alatt, és álmában szörnyethal, asztrálteste pedig asztrálvámpírrá válik.

Amennyiben az orvtámadás sikerrel jár, az ereklye gazdájának vissza kell térnie az áldozat rémálmaiból. (Amelyek persze már nem egy élő ember, hanem egy asztrálvámpír víziói.) Ez az aquiroknak nem jelent különösebb gondot, az utódfajok gyermekeit azonban nem faragták ilyen kemény fából. Az igazat megvallva minimális rá az esélyük, hogy sikerül nekik. Ha csapdába esnek áldozatuk álmaiban, csak egy tapasztalt szakértő - például egy Noir-pap vagy egy asztrálmágus - hathatós segítségében reménykedhetnek. Nem árt azonban, ha ez a segítség nagyon gyorsan jön, ugyanis alvó testük állapota elképesztő sebességgel romlani kezd. Néhány kurta óra leforgása alatt kiszárad és megkeményedik, s ekkor már nem képesek visszatérni belé. (A folyamat visszafordíthatatlan, s a legszívósabb alanyok esetében sem tart egy napnál tovább.) A héjavesztetten lebegő lélek ekkor álomrablóvá változik.

Mael Uzath körül 20 km-es körzetben minden alvó élőlény rémálmokat lát. Ezek nem olyan rettenetesek, mint a fentebb részletezett asztráltámadás, de estéről estére visszatérnek, folyamatosan gyötörve a pihenni vágyókat. Az intelligens lények ettől fáradtak és ingerlékenyek lesznek, az állatok pedig megvadulnak vagy elmenekülnek a környékről. Nem kell lángésznek lenni hozzá, hogy ilyenkor rájöjjön az ember: valahol a közelben gonosz természetfölötti erők működnek. Ebből következik, hogy az Álomkard forgatója szüntelen vándorlásra van kárhoztatva, s a fegyver hatalma előbb-utóbb kihalt és néptelen vidékekre - sivatagokba, havasokba - kergeti.

Az ereklye gazdája nem immunis a visszatérő lidércálmokra, sőt - ellenállódobást sem tehet ellenük. Ez az állandó megpróbáltatás egy idő után a legrobosztusabb szervezetet is kikezdi. Mael Uzath forgatóiban előbb-utóbb beteges irtózás fejlődik ki az alvástól, s mindent elkövetnek, hogy minél tovább ébren maradjanak. Ezt persze a kondíciójuk sínyli meg: elhanyagolt, lesoványodott, égő szemű nyomorultakká válnak, a szájuk széle folyamatosan reszket, s alig vonszolják már magukat a fáradtságtól. Mivel a szesz és a mákony hozta mámor némileg tompítja rémálmaik élességét, a legtöbben rabjaivá lesznek a különféle szenvedélybetegségeknek. Sokan úgy próbálnak szabadulni az átoktól, hogy eldobják Mael Uzathot; ez azonban kockázatos megoldás. Az Álomkard bosszúálló természetű, s ha új

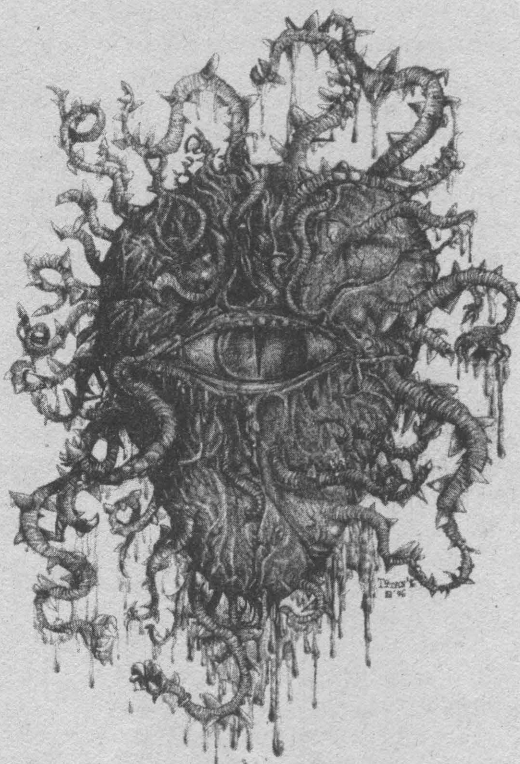
gazdát talál magának, sérelmei megtorlására használja föl: egyre csak azt a hazug ígéretet susogja neki álmában, hogy véget érnek a lidércnyomások, ha elpusztítja elődjét. Azok közül, akik harmincezer év alatt a kezükbe vették, nagyon kevesen menekültek meg Mael Uzath átkos hatalmától.

Játéktechnikai Megjegyzések

1. Az Álomkard jelleme: Káosz.
2. Az Álomkard telepatikus úton kommunikál a gazdájával, de csak álmában.
3. Az Álomkard sebzése mindig háromszor annyi, mint azé a fegyveré, amelynek az alakját viseli.
4. Az Álomkard asztrálmérgének hatása halálos: 10. szintű idegméregnek felel meg. Amennyiben az áldozat sikeres Asztrálpróbát tesz ellene (-6 módosítóval!), nem hal meg tőle, csak bódulatba zuhan. Bódult állapotban az áldozatot különféle rémlátomások gyötrik, és teljesen irracionálisan viselkedik. A KM ilyenkor keresse meg a karakter rejtett félelmeit, és szembesítse őt velük: például a tériszonyban szenvedő áldozat hirtelen egy szédítő meredély szélén találja magát. A szikla és a szakadék persze csak a karakter agyában létezik, ettől azonban ő még nagyon is valóságosnak érzi, és ennek megfelelően cselekszik: például mozdulatlanná dermed, és a rémülettől tágra nyíló szemmel nekisimul a legközelebbi falfelületnek. A bódulat 1K10 körig tart; amíg az áldozat a hatása alatt áll, immunis az asztrálméreg további adagjaira. (Éppen most néz farkasszemet legszörnyűbb titkos félelmével; ezt a borzalmat már nem lehet fokozni.) Miután azonban magához tér, az immunitás elmúlik; ha újra megsebzik az Álomkarddal, megint ellenállódobást kell tennie.
   Az asztrálméreg 1K6 kör alatt fejti ki hatását, ellenmérge nincsen. Mivel nem a pengére kent idegen anyag, hanem magának az Álomkardnak a kipárolgása, felfrissítést sohasem igényel.
5. Az Álomkard bágyasztó, altató aurájának hatótávolsága 20 m, erőssége 20 E.
6. Álomgyilkosság esetén a halálos lidércnyomás erőssége 100 E. A gyilkosnak annyi százalék esélye van rá, hogy magától vissza tud térni az áldozat álmaiból, amennyi az Asztrál képességértéke. Amennyiben ez nem sikerülne, minden képességéből maradandóan veszít óránként 1 pontot. Ha bármelyik képessége 3 alá csökken, beáll a halál. Ha még ezelőtt visszahozzák, akkor életben marad ugyan, az elvesztett pontokat azonban nem kapja vissza.
7. Az álomkard által 20 km-es körzetben sugárzott rémálmok erőssége 10 E.

Siiya'Chass, a Setét Szív

Siiya'Chass voltaképpen nem is varázseszköz, hanem élőlény, pontosabban szólva egy élőlény *része*. Igen visszataszító látványt nyújt: ütemesen lüktető, fekete húsdarab, amelyből bőven váladékozó, cápafogas ércsápok sarjadnak, közepéből pedig egyetlen óriási, méregzölden izzó szem mered előre rezzenetlenül. Az eredetéről szóló legendákat mágiával lepecsételt fóliánsok rejtik, melyekbe csak a beavatott kevesek nyerhetnek betekintést. Ezek a legendák egy névtelenül is hatalmas sa-quadról beszélnek, Káosz-Metha kedveltjéről és pártfogoltjáról, aki valamikor az ősidőkben kitépte saját szívét és fél szemét, titkos mágiájával egybeforrasztotta őket, majd rászabadította Siiya'Chasst a napfény világára.



A Setét Szív egyfajta szimbióta: gazdája a nyakszirtjére helyezi, ahol a fogazott ércsápok belefúrják magukat a húsába, és gyökeret vernek benne. Innentől kezdve az illetőnek gyakorlatilag két szíve és három szeme van, ami többféle előnnyel jár: mozgékonyabbá, szívósabbá, kitartóbbá válik, és hátrafelé is látni fog. Siiya'Chass legiszonyatosabb tulajdonsága azonban az, hogy képes az eleven lényekből kiszipolyozott életerő tárolására.

Ehhez először is néhány tehetetlen élőlényre van szükség; e célra általában hadifoglyokat, rabszolgákat vagy fanatikus híveket használnak. Az alanyok csakis értelmes lények lehetnek, állatokat a Setét Szív nem fogad el táplálékul. Az ereklye gazdája leemeli a nyakszirtjéről Siiya'Chasst (ilyenkor tehát rövid időre elveszíti a vele járó bónuszokat), és a lekötözött áldozat mellkasára helyezi. A Setét Szív belemélyeszti ércsápjait a szerencsétlenbe, és egy-két óra alatt szárazra szipolyozza, mint valami osztrigát. A borzalmas

szertartás során az áldozat gyötrelmes kínhalált hal, Siiya'Chass pedig elraktározza magában az Ép-it. (Az Fp-k elvesznek, azokkal nem tud mit kezdeni.)

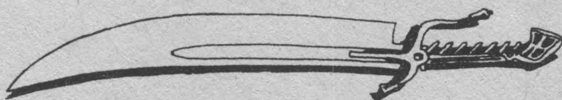
Az ereklye maximum 50 Ép tárolására képes - ehhez persze megfelelő számú áldozatra van szüksége. *Abban a pillanatban, amikor a gazdája újra a nyakába veszi, ezekkel az Ép-kkel mint sajátjaival rendelkezhet.* Lényegében véve tehát a Setét Szív közvetítésével megkapja az áldozatok életenergiáját, és ugyanúgy használhatja, mintha a magáé lenne. Ha az ily módon tárolt életerő megfogyatkozik (például harcban kapott sebek miatt), néhány újabb nyomorult feláldozásával órák alatt pótolható.

Fontos megjegyezni, hogy magának Siiya'Chassnak nem árt a benne tárolt életerő elvesztése. Még akkor sem éri károsodás, ha levágják a hordozóját. Meg lehet ugyan támadni fegyverrel, tűzzel, savval stb. - de semmi értelme, mert minden veszteséget egyetlen kör alatt regenerál. Az ereklye csak akkor pusztul el, ha megölik a sa-quad pátriárkát, aki annak idején létrehozta.

Siiya'Chassnak persze van néhány titka, amit nem oszt meg a gazdájával. Az egyik ilyen, hogy az ősöreg sa-quad rajta keresztül lát a hordozója szemével és olvas a gondolataiban. Ily módon szerez híreket arról, hogy mi történik a Kránon kívüli világban. A sa-quad jelenléte teljesen passzív: nem képes kommunikálni az ereklye gazdájával, és befolyásolni, kényszeríteni is csak egyféle - meglehetősen drasztikus - módon tudja. Ha az illető az ő céljaival ellentétesen cselekszik, vagy akár csak a leghalványabb gondolatként is felmerül benne, hogy meg szeretne szabadulni a szimbiótájától, a Setét Szív azonnal ellene fordul, és ugyanúgy végez vele, mint a feláldozott szerencsétlenekkel.

Ilyen durva lépésre azonban Siiya'Chass csupán a legvégső esetben ragadtatja magát, mert rejt egy még sötétebb, még hátborzongatóbb titkot, amihez sokáig szüksége van a hordozójára. Minél mohóbban, minél zabolátlanabbul habzsolja ugyanis az illető az ereklyén átszűrt életerőt, annál gyorsabban következnek be rajta bizonyos változások. Az első fázisban folyamatos, sajgó fájdalom támad a csontjaiban, a bőre pedig kiszárad és felpattogzik. A másodikban súlyos köszvényre emlékeztető betegség tör ki rajta, a bőre elszarusodik, mint a rinocéroszé. A harmadikban általános izomgyulladással ágynak dől, a bőre foltokban lehámlik, és kibukkan alóla az új, külső csontpáncél.

A negyedik fázis beálltának biztos jele, hogy Siiya'Chass leválik a gazdája nyakszirtjéről, és új préda keresésére indul; ám a hatalommámorban égő nyomorult ekkor már nem ember, hanem újonnan született sa-quad.



Játéktechnikai Megjegyzések

1. A Setét Szív jelleme: Káosz, Élet. (Elsődleges feladata az új élet létrehozása, bár ezt meglehetősen ocsmány módon teszi.)
2. A Setét Szív emocionális úton kommunikál a gazdájával, és olvas a gondolataiban.
3. A Setét Szív viselőjének Ügyessége, Gyorsasága, Egészsége és Állóképessége +2-vel nő; a járulékos értékeket (Ép, Fp, KÉ, VÉ, TÉ, CÉ) ennek alapján újra kell számolni. Ezenkívül az illető 360 fokos látószöggel rendelkezik, és a harmadik szeme sohasem alszik el - tehát nem lehet meglepni, és a Hátbaszúrás képzettség sem alkalmazható ellene.
4. A Setét Szív szükség esetén egyetlen kör alatt meg tud ölni bárkit, akibe belemélyesztette az ércsápjait. Ezt azonban ritkán teszi, ugyanis nagy örömét leli áldozata kínjaiban. Mindazonáltal akit egyszer Siiya'Chass szipolyozni kezdett, az menthetetlen; ha megpróbálják erőszakkal szétválasztani őket, a Setét Szív abban a pillanatban végez vele.
5. A Setét Szívnek nincsenek harcértékei. Hordozó nélkül csak lassú araszoló mozgással csúszik-mászik, támadásra képtelen. Ilyenkor védekezni sem tud, de nincs is rá szüksége, hisz gyakorlatilag elpusztíthatatlan. Az ércsápjaival csak akkor képes gyökeret verni valakiben, ha az illető magatehetetlen, vagy önként aláveti magát a procedúrának.
6. A sa-quad metamorfózis üteme attól függ, milyen gyorsan használja föl Siiya'Chass gazdája az ereklye által közvetített Ép-ket. Az első fázis az első 200 Ép felhasználása után kezdődik; a második fázishoz további 100, a harmadikhoz további 50, a negyedikhez - és utolsóhoz - pedig további 25 Ép-t kell a karakternek felhasználnia. A metamorfózis tehát összesen 375 Ép felhasználása után válik teljessé. A Setét Szív gazdája harcban először mindig a *saját* Ép-it veszíti el; az ereklye által tartalékolt Ép-kre csak azután kerül sor, ha ezek már elfogytak.
7. A metamorfózis egyes szakaszainak játéktechnikai vonzatai is vannak. Ahogy a beteg állapota súlyosbodik, az alább feltüntetett módosítók összeadódnak; tehát a második fázisban járó karakter értékeit úgy kapjuk meg, ha összesítjük az első két fázisnál feltüntetett módosítókat.

Első fázis: KÉ -2, TÉ -5, VÉ -5, CÉ -5

Második fázis: KÉ -3, TÉ -3, VÉ -10, CÉ -10; az elszarusodott bőr 1-es SFÉ-t biztosít

Harmadik fázis: Erő -2, KÉ -1, TÉ -5, VÉ -5, CÉ -5; az elcsontosodott bőr 2-es SFÉ-t biztosít

A metamorfózis elméletileg erős gyógyító mágiával visszafordítható lenne, gyakorlatilag azonban a Setét Szív azonnal megöli gazdáját, ha az ilyesmivel próbálkozik.

Gae Bholga, a Százhalál

A Százhalál egy nem mindennapos külsejű, kőrisfa lándzsa, amit az orkok egyik félistene, Tha'ushur ragadott el Ediomadból. Leszármazottai később egy rivális törzsnek ajándékozták az ereklyét, színleg békeadományul, valójában viszont azért, hogy aláássák vetélytársaik hatalmát és fölébük kerekedjenek.

Gae Bholgát eredetileg egy olyan aquir nép készítette, amely nem közönséges módon táplálkozott, hanem értelmes lények szenvedéséből merítette energiáit. Az ereklyét afféle ínyencfalatokkal teli éléstárnak használták: felruházták azzal a képességgel, hogy elraktározza magában az általa megöltek kínjait. Hogy miért Százhalál a neve, az csak akkor válik nyilvánvalóvá, ha beledöfik valakibe; ekkor ugyanis még kilencvenkilenc lándzsahegyet növeszt az eredeti mellé, valósággal ízekre szaggatva az áldozatot. (Az írott történelem egyetlen olyan esetet ismer csupán, amikor valaki túlélte Gae Bholga első döfését; az illető a kyr Pusztítók egyik generálisa volt, és örök életére nyomorék maradt.) Az ellenség halálának pillanatában az ereklye fókuszként magába gyűjti a szenvedését, és átsugározza forgatójába. Nem elégszik meg azonban ennyivel, hiszen egyetlen ember végső gyötrelme hajdani gazdáinak a fél fogukra sem volt elegendő. Ha ölnek vele, Százhalál egyszerre zúdítja a forgatójára *valamennyi* eddigi áldozatának *minden* kínszenvedését! Ugyanezt teszi egyébként akkor is, ha valaki megragadja, és fennhangon a nevén szólítja.

Az aquirok az ősidőkben eksztatikus elragadtatással fogadták ezt az érzést, az utódfajok ivadékai azonban képtelenek elviselni. Ha Gae Bholga egy közönséges halandó kezébe kerül, az általában egyetlenegyszer tudja használni, először és utoljára. A rászakadó ocsmány asztrálförgeteg az elmét óvó leghatalmasabb védműveket is kártyavárként omlasztja össze, s az ereklye gőgös forgatójából pillanatok alatt nyáladzó, reszketeg idióta lesz. Segíteni többé nem lehet rajta, hacsak nem egy irgalmas lelkű késszúrással: a koponyájában tomboló téboly gyógyíthatatlan.

Mióta napvilágra került Ediomadból, mégis három ízben előfordult már, hogy Gae Bholga hosszú időre egy-egy halandó fegyvere lett. Ezek az illetők - két ember és egy ork - valamennyien őrültek voltak már, amikor megkaparintották a Százhalált. Elfajzott szadomazochisták voltak mindhárman: legalább annyira - ha nem jobban - élvezték a saját fájdalmaikat, mint a másokét. Számukra az ereklye valóságos megváltást jelentett, segítségével soha nem sejtett szinten élhették ki beteges szenvedélyüket. Rontó hatalma elől azonban hosszú távon ők sem menekedhettek.

Ha Gae Bholga egy ilyen őrült kezére jut, bűvölő-delejező hatást gyakorol rá. Gazdája mind megszállottabban ragaszkodik hozzá, és egyre gyakrabban keresi segítségével a torz élvezeteket. Hamarosan elveszíti a külvilág iránti érdeklődését; csak az számít neki, hogy újra meg újra megfürödjön mások szenvedésében. Válogatás nélkül, rendszertelenül öl, egy idő után már nem tud - és nem is akar - különbséget tenni barát és ellenség között. Mániákus tömeggyilkos lesz belőle, aki csupán a mámorító kínoknak él.

Ennek a visszafordíthatatlan folyamatnak mindig ugyanaz a vége. Az ereklye gazdájában előbb-utóbb feltámad a vágy, hogy saját maga is megtapasztalja azt az élményt, amelyben oly sokszor volt része a Százhalálon keresztül. Ideig-óráig küzdhet az önemésztő sóvárgás ellen, de ezzel csak elodázza az elkerülhetetlen véget. Egyszer, egy gyönge pillanatában enged a szörnyű kísértésnek - és öngyilkosságot követ el hű fegyverével.

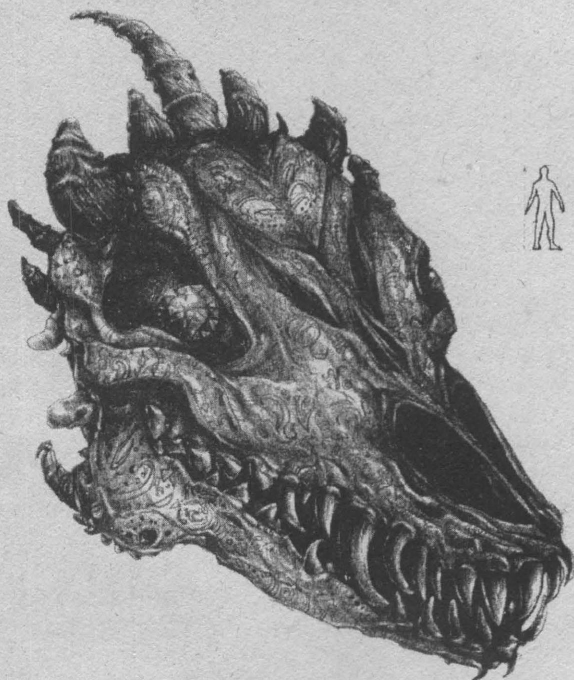
Játéktechnikai Megjegyzések

1. A Százhalál jelleme: Halál.
2. A Százhalál emocionális úton kommunikál a gazdájával.
3. A Százhalál élettelen tárgyaknak ugyanannyi veszteséget okoz, mint egy közönséges lándzsa (1K10). Ha azonban élőlényt döfnek meg vele, az okozott veszteség *százszorosára* nő! (Az Erőből fakadó esetleges sebzésjárulékot a szorzás elvégzése után kell a végeredményhez rendelni.)
4. Ha valaki megragadja és nevén szólítja a Százhalált, vagy megsebez vele egy élőlényt, azonnal ellenállódobást kell tennie 100 E erősségű asztrálvarázs ellen. Amennyiben ez nem sikerül neki, gyógyíthatatlanul megtébolyodik. Amennyiben igen, akkor sírva összeroskad, teljesen magatehetetlenné válik, és csak egy évi gondos ápolás után nyeri vissza régi erejét. E szabály alól kivételt képeznek a szadomazochista őrültek (akik *kizárólag* NJK-k lehetnek). Ők ilyenkor orgazmusszerű állapotba kerülnek, és 1K6 körre cselekvésképtelenné válnak a gyönyörtől.



5. Ha a Százhalál egy szadomazochista NJK kezébe kerül, az annyi hónapig képes ellenállni gyilkos csábításának, amennyi az Akaratereje. Nagyjából az így kapott időtartam felétől kezdi leöldösni az ereklyével a saját szövetségeseit is; a háromnegyedétől válogatás nélkül minden élőlényre rátámad, aki a közelébe merészkedik; a végén pedig öngyilkosságot követ el a Százhalállal.

CAPUT DRACONIS, a Sárkányfő



A ködbe vesző ősidőkben élt az a nemes aquir faj, akiket a hagyomány *draquioroknak* - sárkányfejedelmeknek - nevez. Nagyon keveset tudunk róluk, mert rég eltűntek már Ynev világáról; valószínűleg hüllők lehettek, egyes vélekedések szerint a niarei sárkányisten, Kaoraku gyermekei. (Más, nyugtalanítóbb legendák úgy tartják, hogy maga Kaoraku sem egyéb, mint egy rendkívüli hatalommal bíró, ősöreg draquior.) Legbővebben egy történelem előtti irat értekezik róluk, a *Pseudomonarchia Reptiliarum* (más néven *Snil Tiltott Tekercsei*), amelynek egyetlen ismert példányát varázspecsétek alatt őrzik a Dorani Nagytanács Belső Könyvtárában. Az ebben foglaltak szerint a draquiorok sok mindenben különböztek a többi aquirtól: a földmély örök éjszakája helyett inkább a napvilágot, a szabad égboltot, a nyílt teret kedvelték, s mágiájukkal roppant kastélyokat emeltek a hóhatár fölött, a zord hegységek legmagasabb sziklabércein. Sötét testvéreikkel nem közösködtek; nem látták őket szívesen várerődjeikben, s nem vettek részt ármányaikban, fondorlataikban sem. Sohasem voltak túl sokan, mert gyilkos háborúkat vezettek egymás ellen. Egy ősi jövendölés átkát nyögték, amely úgy szólt, hogy fajtájuknak ki kell irtania önmagát; s az utolsónak maradt sárkányfejedelemnek, aki bizonyságát adta, hogy mind közül ő a leghatalmasabb, a viszály végeztével titokzatos mennyei adományban lesz része.

A draquiorok háborúja évtízezredek óta befejeződött, még az emberi faj színrelépése előtt. Egyes tudósok úgy vélik, Kaoraku lett a győztes; mások a gyíkmágusok Ediomad mélyén szunnyadó istenét, Phetet tartják az utolsó draquiornak. A legijesztőbb nézet szerint ezek ketten még most is harcolnak egymással a túlélőnek kijáró égi jutalomért, bármi is légyen az.

A draquiorokat azért hívták sárkányfejedelmeknek, mert rég elfeledett háborúikban előszeretettel használták harcosoknak az akkoriban létező egyetlen értelmes nem-aquir fajt, a sárkányokat. Különös, misztikus kapcsolat fűzte őket ehhez az ősi néphez: osztoztak vágyaikban, hatalmukban, félelmeikben, már-már azt is lehetne mondani, hogy a maguk módján szerették őket. Ennek a rég letűnt szövetségnek az utolsó emléke *Caput Draconis*.

Az ereklye egy őssárkány csupasz koponyája, amelyet mágikus rúnafaragások borítanak; a véseteket a draquiorok szent színeivel - bíborral, óarannyal és azúrkékkel - festették ki, s a mai napig teljes pompájukban ragyognak. A Sárkányfő fogsorát mithrillel futtatták be, szemüregeibe pedig két hatalmas csillagzafírt illesztettek (bármilyen nagyok, korántsem töltik ki őket teljesen). Ezekben a drágakövekben a koponya hajdani gazdájának lelke honol.

A tudás hatalom: jól tudták ezt a draquiorok is. Hatalomra pedig szükségük volt, hogy minél előbb befejezhessék öngyilkos háborújukat. Egyikük - nevét azóta elfeledték, hegyvidéki sasfészkét porrá őrölte az idő - úgy vélte, akkor kerekedik legbiztosabban fajtársai fölé, ha több titkot ismer náluk. Feláldozta hát egyik szövetségesét, egy hatalmas őssárkányt, lelkét bebörtönözte lecsupaszított koponyájába, szellemét pedig a rejtett síkokra küldte, hogy szerezze meg neki a győzelmet jelentő tudást.

Terve nem vált be; túl hosszú időt vett igénybe, s mire elérte volna célját, fajtársai elpusztították. Az őssárkány azonban tovább végezte munkáját, immáron nem kényszerből, hanem mert kedvét lelte benne, s ha feladja, élete értelmét vesztette volna el.

Caput Draconis gyakorlatilag mindentudó. Szelleme a másodkor óta bolyong a létsíkok közötti űrben, s ezt a rengeteg időt mind-mind tudása gyarapítására használta. Nincs olyan titok sem a múlt homályló ködében, sem az értelmes lények elméjében, amelynek ne ismerné a nyitját. A jövő fátylát ugyan nem képes fellebbenteni, ám a próféciák értelmezéséhez kiválóan ért. Az egyetlen misztérium, amelyre még nem talált megoldást, a végzet mibenléte.

Ez a tudás persze valóságos kincs a halandók számára; a nagyok és a bölcsek mindent elkövettek az évezredek során, hogy szóra bírják Caput Draconist. Az ereklye eddig kilenc alkalommal válaszolt nekik; és kivétel nélkül mindig romlásba döntötte a faggatózót.



Ötszáz évenként egyszer, Éjközép idején, Ynev égboltján megjelenik egy ritka konstelláció. A kék hold lenyugvását követő sötétségben általában Igram Azeb az ég legfényesebb csillaga, ebben a különleges időpontban azonban együtt kel a vörös holddal, így egészen addig nem látható. Megjelenik viszont helyette egy halovány, azúrfényű égitest, amit csak a legtudósabb ynevi asztronómusok ismernek, mert Igram Azeb minden más éjszakán eltakarja. Ezt a csillagot Zeyfar Ommarinak, *Rejtőző Szellem*nek hívják, és szabad szemmel csak a Sheral legmagasabb csúcsairól látható.

Zeyfar Ommari azonban nem közönséges csillag: valójában nem más, mint a Sárkányfő szelleme, amely a létsíkok között kóborol. Ha az ötszáz évente megismétlődő éjszakán Caput Draconist fölviszik a Sheral tizenkét legmagasabb hegyorma közül valamelyikre, Éjközépkor a csillag azúrkék fénye a koponyába foglalt zafírkövekre vetül, s az ōssárkány vándorló szelleme egyesül az ereklyében alvó lelkével. E páratlan pillanatban a Sárkányfő tíz kurta percre életre kél, és megválaszolja a hozzá intézett kérdéseket.

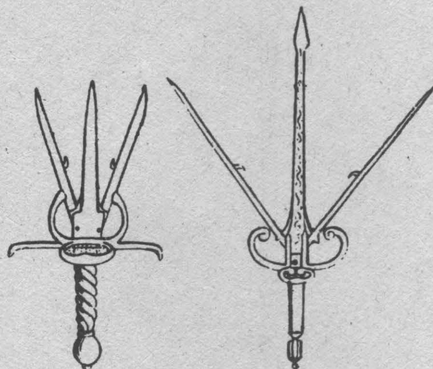
Tíz perc azonban nagyon kevés idő az univerzum titkainak megismerésére; tudja ezt a kérdező, és tudja Caput Draconis is. Ezért, mielőtt a vörös hold felkelne, az őssárkány alkut ajánl beszélgetőtársának. Másszon bele az ereklyébe, javasolja, és maradjon ott Éjközép végéig. Ekkor szellemük és lelkük egyesülni fog, békésen megosztozik a kérdező testén, s amíg az illető él, a Sárkányfő tudása rendelkezésére áll. Az őssárkány a csillagközi űr hidegére panaszkodik, elárulja, hogy vágyik ismét megtapasztalni a látás, a tapintás, az érzékelés csodáit; s megígéri, hogy ha a kérdező részelteti őt ebben a kegyben, cserébe hátralévő életében megosztja vele kincset érő ismereteit.

Sátáni kísértés ez a tudás hajszolói számára. A mérleg egyik serpenyőjében tíz rövid perc, amely csak ötszáz év múlva ismétlődhet meg újra; a másikban pedig a soha vissza nem térő alkalom, amely évekre, évtizedekre nyújtja a rendelkezésükre álló időt.

Caput Draconis természetesen hazudik. A kérdező abban a pillanatban elkárhozik, amikor elfogadja az ajánlatot. Az őssárkány kíméletlen erőszakkal elbitorolja a testét; a hazátlanná vált lélek öntudata-vesztetten szertefoszlik az éjszakában, s a havasi szélben sikoltozva még sokáig fogja kísérteni a Sheral néptelen sziklaormait. Ellenállásra, védekezésre semmi esélye, hiszen önként, szabad akaratából nyitotta meg magát a behatoló előtt.

Az őssárkányt csupán egyvalami érdekli: a végzet mibenléte, az utolsó titok, amely mindeddig rejtve maradt előtte. És a kutatómunkának vannak olyan fázisai, amelyhez halandó burokra van szüksége: egy testetlen szellem nem lapozgathat ódon fóliánsokat, nem ásathat a sivatag mélyén, nem veheti kezébe az ősfajoktól ránk maradt ereklyéket. Időigényes feladatok ezek, s az emberélet túl rövid; ha a megosztozna a testen egy fejletlen, elmaradott elmével, aki folyton a maga ostoba igényeivel állna elő, sokkal kevesebbet végezhetne.

És ha az új burok elhasználódik, ha ledönti a lábáról a kor, a betegség vagy a gyilkos acél, Caput Draconis szelleme visszaköltözik a csillagok közé, lelke pedig a rúnadíszes koponyába, mely türelmesen várja a Sheral hómezőin a következő kérdezőt...

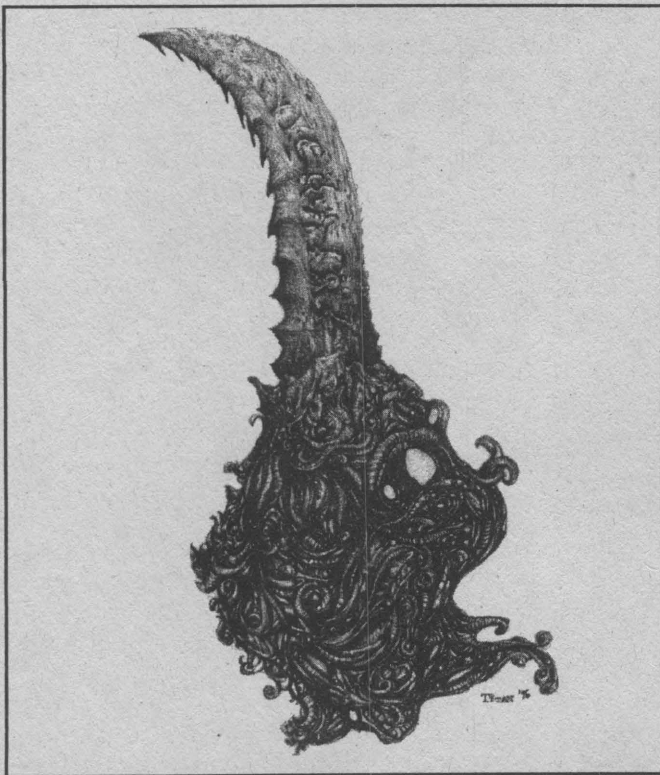


Játéktechnikai Megjegyzések

1. Caput Draconis jelleme: Rend.
2. Caput Draconis beszéd útján kommunikál a gazdájával, de csak speciális körülmények között. (Ötszáz évente egyszer, Ynev tizenkét legmagasabb hegycsúcsának valamelyikén, összesen tíz percig, amíg az égbolton látható a Zeyfar Ommari.)
3. A Caput Draconis és gazdája között zajló beszélgetésnek szigorúan meg kell maradnia a szerepjáték szintjén, ebbe nem szabad kockadobásokat keverni! Mindenesetre erősen javallott, hogy játékos karakter ne kerüljön ilyen szituációba.
4. Ha Caput Draconis megszállja a gazdáját, a test fizikai értékei változatlanok maradnak, Intelligenciája és Akaratereje azonban 24-re, Asztrálja pedig 20-ra nő. Ezen túlmenően az őssárkánynak értelmetlen lenne játékértékeket adni: egyike a valaha élt legnagyobb mágusoknak, és minden varázslatot ismer. Ha kívánná, a világ urává válhatna; szerencsére azonban őt csak a tudásvágy fűti.

Uvor Kathlas, a Mágustövis

Hogy ki, mikor és hogyan készítette Uvor Kathlast, azt a mágiatörténet legavatottabb búvárai sem tudják. Aquir eredete bizonyosra vehető, mert - az anatómusok egybehangzó véleménye szerint - egy mos-quin bal felső csáprágójából faragták ki; az utódfajok ereklyealkotói aligha mernének ilyen förtelmes alapanyaghoz nyúlni. Talán a rovarmágusok belviszályainak egyik ősi hagyatékát tisztelhetjük benne, mert Uvor Kathlast egyértelműen arra szánták, hogy varázslók forgassák.



Az ereklye egy furcsa alakú, kifelé görbülő, fogazott élű kitintőr. Markolatát nem emberi kézre szabták, a közönséges halandóknak nehezükre esik biztos fogást találni rajta. Pengéjét rontó hatalmú aquir varázsrúnák díszítik. A Mágustövis láttára megmagyarázhatatlan undor fogja el az értelmes lényeket; ösztönösen visszaborzadnak a megérintésétől, s hiába igyekeznek összpontosítani rá, akaratlanul el-elkapják a tekintetüket. Aki azonban egyszer a kezébe vette, erre a hatásra a továbbiakban immunis.

Uvor Kathlas gazdája egy sor különleges képességnek jut a birtokába, melyek közül talán a leghasznosabb az, hogy sokkal gyorsabban és alaposabban sajátítja el az ismereteket. Nem az Intelligenciája nő meg, hanem az intuíciója javul; mindig ösztönösen megtalálja a legcélszerűbb megközelítést, a legjobb gyakorlási módszert. Két hét alatt folyékonyan megtanul egy idegen nyelvet; két hónapra van szüksége, hogy művészévé váljon bármilyen kézműves szakmának; két évébe kerül, hogy zöldfülű kezdőből páratlan vívóbajnokká képezze magát.

Varázslók számára a Mágustövis lehetővé teszi, hogy a szokásosnál sokkal gyorsabban szerezzék vissza elhasznált energiáikat. Igaz, ehhez fekete mágiához kell folyamodniuk: kíméletlenül kiszipolyozzák a manát a környezetükből. Ezt a technikát *kisajtolás* néven ismeri a mágikus szakirodalom, Uvor Kathlas közreműködésével azonban sokkalta hatékonyabban működik, mint máskülönben: a varázsló körül elfeketedik a föld, kiszáradnak a növények, kimúlnak a háziállatok. Az ereklye gazdája *fegyverként* is használhatja a kisajtolást, amely eredetileg nem alkalmas az élet kioltására, a Mágustövisen keresztül azonban éppoly biztosan öl, mint a leggyilkosabb kráni méreg.

Uvor Kathlasszal harcolni is lehet: fogazott pengéjével szörnyűséges sebeket ejt, bár elég ormótlan szerszám. Ártó hatalma azonban ekkor is megnyilvánul, mégpedig roppant alattomos módon. Ha a Mágustövis megsebzi az ellenség fizikai testét, azon keresztül a mentáltestet is károsítja: előbb az elmét óvó védművek omlanak össze, majd maga az eleven elme szakad foszlányokra. A kétféle rontó hatás meglehetősen aránytalan: a fizikai testet még csak néhány karcolás csúfítja el, amikor a mentáltest már ezer sebből vérzik, és csupán a kegyelemdöfésre vár. Azokból a szerencsétlenekből, akiknek Uvor Kathlas elpusztította a mentáltestét, öntudat nélküli porhüvelyek lesznek; csak annyiban különböznek egy *zaurak*tól, hogy továbbra is lélegeznek és öregszenek. Érzelmeiket nem veszítik el - hisz az asztráltestük épségben marad -, mentálisan azonban nevetségesen könnyű befolyásolni őket. Az ereklye gazdája általában uralma alá hajtja áldozatait, s arra kényszeríti őket, hogy rabszolgái és testőrei legyenek. Jaj azonban neki, ha mentális béklyója egy pillanatra is meglazul a lelkük körül! Hisz az az érzelem, amit e nyomorultakat tudatos életük utolsó perceiben fűtötte, a legyőzőjük iránti mérhetetlen gyűlölet volt...

Mindaz, amit Uvor Kathlas művel, a természet és az istenek akarata ellen való - ezért irtózik tőle ösztönszerűen minden teremtett lény. Az ereklye ezt a kisugárzást átruházza a gazdájára is. Az illetőtől már az első percekben viszolyogni fog a környezete: az értelmes lények elhúzódnak tőle, a kutyák megugatják, a lovak nem tűrik meg a hátukon. Bármerre is jár, nem maradhat észrevétlen, mert száz méteres körzetben minden állat - a rovaroktól a mantikorokig - érzékeli a jelenlétét, és reagál rá. A békésebb állatok (méhek, birkák, antilopok) iszonyú lármát csapva elmenekülnek a közeléből; az agresszívabbak (darazsak, oroszlánok, manasék) őrjöngő dühvel rontanak rá, minden más ellenfelükről megfeledkezve. Az állatoknak persze nincs mentáltestük, ezért velük szemben Uvor Kathlas sokkal kevésbé hatékony.

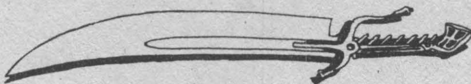
Az értelmes lények közül a sárkányok és az elfek - ha száz méternél közelebb kerülnek hozzá - azonnal felismerik a Mágustövis gazdáját, és halálos ellenségüknek tekintik. (Nem kivételek ez alól a kráni elfek sem; igaz, őket nem a természet iránt érzett szeretet mozgatja, hanem veszedelmes riválist látnak az illetőben.) A többi értelmes lény nem reagál ennyire tudatosan: ők egyszerűen undorodnak az ereklye hordozójától, bár nem tudnák okát adni, hogy miért.

Minél régebb óta birtokolja az illető Uvor Kathlast, annál erősebb lesz ez a kisugárzás. Nem telik bele egy év, és bármerre jár, körülötte száz méteres körzetben megalvad a tej, megecetesedik a bor, elvetélnek a várandós anyák. Egy újabb év múlva már a puszta jelenlététől lábon rohad el a termés, és százados tölgyfák száradnak ki az érintésére.



Az értelmes lények reagálásában a viszolygás előbb ösztönös félelemnek, majd félelemmel vegyes gyűlöletnek adja át a helyét. Aki hoszszabb ideig használja az ereklyét, az óhatatlanul kihalt és néptelen vidékekre kényszerül, s nem marad más társasága, mint a Mágustövis szánnivaló áldozatai, meg legfeljebb egy-két élőhalott.

Ha elkeseredésében úgy döntene, hogy megszabadul a Mágustövistől, kellemetlen meglepetés vár rá. A sötét kisugárzást ugyanis ezzel nem tudja megszüntetni; az legalább annyira táplálkozik saját gaztettei emlékhordalékából, mint Uvor Kathlas rontó hatalmából. Elveszíti viszont mindazt a tudást és ismeretet, amire az ereklye segítségével tett szert; és természetesen szerte Yneven megmaradnak az ellenségei is...



Játéktechnikai Megjegyzések

1. Uvor Kathlas jelleme Káosz, Halál.
2. Uvor Kathlas telepatikus úton kommunikál a gazdájával.
3. Uvor Kathlast folyamatosan 20 E erősségű Undoraura veszi körül.
4. Uvor Kathlas gazdája sokkal gyorsabban fejlődik más karaktereknél. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy mindig háromszor annyi Tp-t és Kp-t kap, mint amennyi közönséges körülmények között járna neki, és ezekkel a pontokkal szabadon rendelkezhet.
5. Uvor Kathlas gazdája kétszeres hatékonysággal használhatja mana visszanyerésére a kisajtolás diszciplinát. Ez azt jelenti, hogy 5 szegmens alatt tízszer annyi Mp-t tud kisajtolni a környezetéből, mint amennyi pszi-pontot a diszciplinára fordított. A Zónáján (20 m sugarú körön) belül tartózkodó élőlények minden megkezdett 10 Mp után 1K6 Fp veszteséget szenvednek (tehát 10 Mp-ig 1K6 Fp-t, 20 Mp-ig 2K6 Fp-t, 30 Mp-ig 3K6 Fp-t, és így tovább). Ha elfogy az Fp-jük, a további veszteség az Ép-ikből vonandó le; ha ez sem elég, belehalnak a kisajtolásba. Az élőhalottak a kisajtolásra immunisak.
6. Uvor Kathlas harci értékei: Támadások száma 1, Sebzés 1K6+1, TÉ 0, VÉ 0, KÉ 5.
7. Uvor Kathlas ugyanolyan szabályok szerint okoz fizikai veszteséget, mint a közönséges fegyverek. Ezzel egyidőben azonban mentális síkon is támadja az ellenfelet. Ez a következőképpen történik:
   a. Ahány Fp veszteséget okoz a fizikai testnek, ugyanannyival csökkenti az ellenfél mentálmágikus ellenállását. A veszteség először a Dinamikus, majd a Statikus Pszi-pajzs értékéből vonandó le; ha az ellenfélnek van még Pszi-pontja, a meggyengült pajzsokat újra megerősítheti. Amennyiben Uvor Kathlas teljesen lerombolta mindkét Pszi-pajzsot (és az ellenfél nem képes újra felépíteni őket), a természetes mágiaellenállást egyszerűen megkerüli, és minden további pontveszteség közvetlenül az *Intelligenciából* vonandó le. (Bár ezzel közvetve a természetes mágiaellenállás is csökken.) *Ez a veszteség maradandó!*
   b. Amennyiben Uvor Kathlas túlütéssel vagy az Fp-k elfogyta után Ép-veszteséget okoz a fizikai testnek, automatikusan ugyanennyivel csökken az áldozat Intelligenciája is. (A mentális támadás megkerülte a Pszi-pajzsokat.) Ha az áldozatnak ekkorra már nem maradtak Pszi-pajzsai, Intelligenciájából az Ép-veszteség *kétszerese* vonandó le. *Ez a veszteség maradandó!*
   c. Ha Uvor Kathlas ellenfelének nincsenek mentálmágikus Pszi-pajzsai, a helyzet lényegesen egyszerűbb. Fp-veszteség esetén ugyanannyi ponttal csökken az Intelligenciája; Ép-veszteség esetén kétszer annyival. *Ez a veszteség maradandó!*
   d. Uvor Kathlas mentális támadása ellen kizárólag a mentálmágikus Pszi-pajzsok nyújtanak némi védelmet, a mágiaellenállás más formái nem. Egy sicchel vagy egy nomád sámán tehát gyakorlatilag tehetetlen az ereklyével szemben.
   e. Fizikai kontaktus (testi sérülés okozása) nélkül Uvor Kathlas képtelen mentális támadást intézni áldozata ellen.
   f. Ha Uvor Kathlas áldozatának Intelligenciája 3 alá csökken, az illető azonnal szörnyethal. (Az ereklye elpusztította a mentáltestét.) Ha az Intelligenciája pontosan 3-ra csökken, akkor mély, kómaszerű ájulatba zuhan. Ebből az állapotból egy idő után magához tér ugyan, de végérvényesen elveszíti minden emlékét és tudását. Értékei a továbbiakban pontról pontra megfelelnek egy zombi *(zaurak)* értékeinek, azzal a különbséggel, hogy mivel nem élőhalott, nem kapja meg az ezzel járó immunitásokat, és automatikusan elvéti az ellenállódobását mindennemű mentálmágia ellen.
   g. A mentáltesttel nem vagy csak csökevényesen rendelkező lények - például az állatok és az élőhalottak - immunisak Uvor Kathlas mentális támadására.
8. Uvor Kathlas 100 m sugarú asztrális aurával ruházza föl gazdáját. Ennek az aurának az erőssége kezdetben 20 E, de negyedévenként 10 E-vel nő. (Felső határ nincs.) Az aura kisugárzása az első évben *Undor,* a másodikban *Félelem,* a harmadikban és azután *Gyűlölet.* Bizonyos élőlényekből (állatokból, sárkányokból, elfekből) az aura nem szabványos reagálást vált ki - ennek részletezését lásd az ereklye leírásában. Ezek a specifikus reakciók minden esetben felülbírálják az aura általános jellegét. (Tehát pl. egy elf akkor is gyűlölni fogja az ereklye hordozóját, ha az éppen Félelmet sugároz magából.) A kisugárzás *sohasem* kényszeríti az alanyokat arra, hogy saját jól felfogott érdekükkel ellentétesen cselekedjenek; egyszerűen felébreszti bennük a jelzett érzelmet az ereklye hordozója iránt.

9. Ha a gazdája megszabadul Uvor Kathlastól, azonnal elveszti Tp-i és képzettségekbe fektetett Kp-i kétharmadát. A karakter nyilván esni fog néhány Tapasztalati Szintet; a képzettségeket vissza kell számítani Kp-kre, aztán eldönteni, hogy melyiket tartja meg, és milyen fokon. Az asztrális aurától a karakter semmiféleképpen nem szabadulhat; az változatlanul körülveszi, az erőssége pedig nem nő ugyan tovább, de nem is csökken.

ZOGG, a Hegyek Gyökere

Ez az ereklye kráni eredetű; a legenda szerint Uroyahaas, a Tizenhármak egyike készítette, miután háromezer éven át megszakítatlanul elmélkedett egy magmafolyam szigetén. Első látásra aligha gondolná róla az ember, milyen félelmetes hatalom lappang benne: csupán egy szürke, makkforma kavics, nem nagyobb egy kisgyermek öklénél. Mindig melegebb kicsivel környezete hőmérsékleténél, és ha valaki a kezébe veszi, különös, émelygő érzése támad, keserű nyál fut össze a garatjában. Ettől az apró kísérőjelenségtől eltekintve teljesen ártalmatlannak tűnik.



A látszat persze csal, hiszen Zogg annak idején kulcsfontosságú szerepet játszott a godoni birodalom megdöntésében, majd évezredekkel később a pyarroni dúlásban. A Tizenhármak városokat romboltak le vele: egy-egy shi-kris gondjaira bízták, aki alakot váltva beépült az ellenség hátországába, majd a megfelelő pillanatban működésbe hozta az ereklyét. Ügynökük ugyan többnyire nem élte túl a feladatát, ám ez a végeredmény szempontjából nem számított. Mintegy harminc évvel ezelőtt azonban az Inkvizítorok Szövetsége Berrana-roda városában leleplezte és likvidálta a Hegyek Gyökerét hordozó shi-krist. Zoggot egy kolostorerődben helyezték el, amíg meg nem találják a módját a megsemmisítésének, innen azonban tisztázatlan körülmények között eltűnt. Holléte azóta ismeretlen. Ha valaki használni akarja Zoggot, először is mélyen el kell ásnia a földbe valahol a célterület - többnyire egy népes és jól erődített város - közepe táján. Ezután felrajzol köréje a térképen egy képzeletbeli pentagrammát, amelynek boszorkánycsúcsa mindig Krán felé mutat, szárai pedig körülbelül egy mérföld hosszúak. A pentagramma csúcsai és metszéspontjai azok a pontok, ahonnan energiát kell közölni a Hegyek Gyökerével, hogy működésbe lépjen. Ez úgy történik, hogy az ereklye hordozója mind a tíz helyen rituális emberáldozatot mutat be. Az egyes szertartások között nem telhet el tizenkét óránál több idő, különben elölről kell kezdeni az egészet; az azonban mindegy, hogy az ügynök milyen sorrendben járja végig a kijelölt helyszíneket. Mihelyt megkezdte munkáját, a maga jószántából többé nem bírja abbahagyni; az első áldozat bemutatását követően teljesen Zogg hatalmába kerül. Az ereklye befolyása alatt állva perverz módon örömét leli abban, amit csinál, és nem törődik mással, csak feladata tökéletes végrehajtásával.

Ahogy az áldozatok száma gyarapodik, úgy sokasodnak a fenyegető előjelek a célterületen. Kisebb-nagyobb szerencsétlenségek következnek be, látszólag elszigetelten és összefüggéstelenül. Itt összeomlik egy régi palota; ott lábon elszárad három tábla búza; amott sújtólég robban a környék leggazdagabb bányájában. Mindegyik szerencsétlenségnek valami köze van a *földhöz,* és ahogy szaporodnak az áldozatbemutatások, úgy válnak egyre súlyosabbá.

Abban a pillanatban, amikor a tizedik áldozat utolsót lélegzik, Zogg fölébred, és kinyilvánítja hatalmát. Azon a ponton, ahol elásták, meghasad a föld: a nyílásból mérgező gázfelleg gomolyog elő, amit csakhamar lávakitörés követ. Ugyanekkor az egész célterületet pusztító erejű földrengés söpri végig. A Hegyek Gyökere körül felpúposodik a talaj, és egyre magasabbra emelkedik, papírházikókként rázva le magáról az emberkéz emelte építményeket. Az utolsó áldozati rituálé befejezésétől számított egy óra múlva a város helyén már egy újonnan született vulkán magasodik, magmát és forró hamut okádva kráteréből.

Fölösleges ecsetelni, hogy sűrűn lakott vidéken micsoda borzalmas pusztulással jár mindez. A kataklizmának többnyire áldozatul esik az ereklye hordozója is, aki bemutatta neki az emberáldozatokat; a rendelkezésére álló idő nem elegendő ahhoz, hogy elmeneküljön a helyszínről. Az ezzel járó nehézségeket a kráni hadvezérek úgy hidalták át, hogy nem közölték az ügynökükkel, mi fog történni a tizedik szertartás után.

Maga Zogg természetesen nem semmisül meg a vulkánkitörésben; egész idő alatt békésen pihen a tűzokádó hegy gyomrában, a lávakürtő legmélyén. Hogy a gazdája mi módon szerzi vissza innen, az az ő dolga; a kräniaknak mindenesetre megvoltak rá a maguk eszközei.

A Tizenhármakon kívül valószínűleg senki nem ismeri annak a titkát, hogyan is működik valójában a Hegyek Gyökere. Az elméleti mágia tudorai számos teóriát állítottak már fel róla: egyesek szerint Zogg egy miniatűr, hordozható Kapu az elemi létsíkokra, mások úgy vélik, valamelyik *kahra dzsombatta* van bebörtönözve a hat közül. Az igazi megoldásra persze egyikük sem jött rá.

Uroyahaas, az ereklye készítője nem csupán elmélkedéssel töltötte azt a háromezer évet a lávaszigeten. Ennyi időre volt szüksége, hogy kidolgozzon egy minden képzeletet felülmúló bűbájt, amit egyszerre egy egész fajra rá lehet bocsátani! A varázslat nem lett tökéletes: az alanyokat csak rövid ideig és meghatározott feladatra mozgósítja, ekkor azonban akár akaratuk ellenére is. Áldozatul Uroyahaas egy szelíd és békeszerető népet választott ki, amely mindazonáltal félelmetes pusztító hatalommal bír: az ilflindeket, törpe nevükön a Bíbor Izzás Jámborait.

Zogg lényegében egy mágikus kulcs, amely - miután energiát közölnek vele - működésbe hozza Uroyahaas varázslatát. Az első áldozat halálának pillanatában az ilflindek megkezdik munkájukat: alagutakat vájnak a célterület alatt az anyakőzetbe, izzó lávafolyamokat terelnek a járatokba, és hozzálátnak a vulkán belső dómjának kialakításához. A felszínen történő kisebb-nagyobb szerencsétlenségek az ő tevékenységük mellékhatásai.

Megjegyzendő, hogy az ilflindek kényszerből engedelmeskednek Zoggnak, és igazából nem sok kedvüket lelik abban, amit csinálnak. A bűbáj hatalmának nem szegülhetnek ellen; ám, mint fentebb már szó volt róla, a varázslat nem tökéletes. Az ilflindek kénytelenek magmát és kénes gőzöket vezetni a célterület alá; azt azonban Zogg nem tudja megtiltani nekik, hogy néhányan közülük a felszínre merészkedjenek, és keresni kezdjék az emberáldozatokat elvégző ügynököt. Ha idejében megtalálják, hamuvá égetik a nyomorultat, majd visszatérnek földmélyi honukba. A Bíbor Izzás Jámborai már számos mit sem sejtő várost mentettek meg ily módon a saját maguk hozta veszedelemtől...

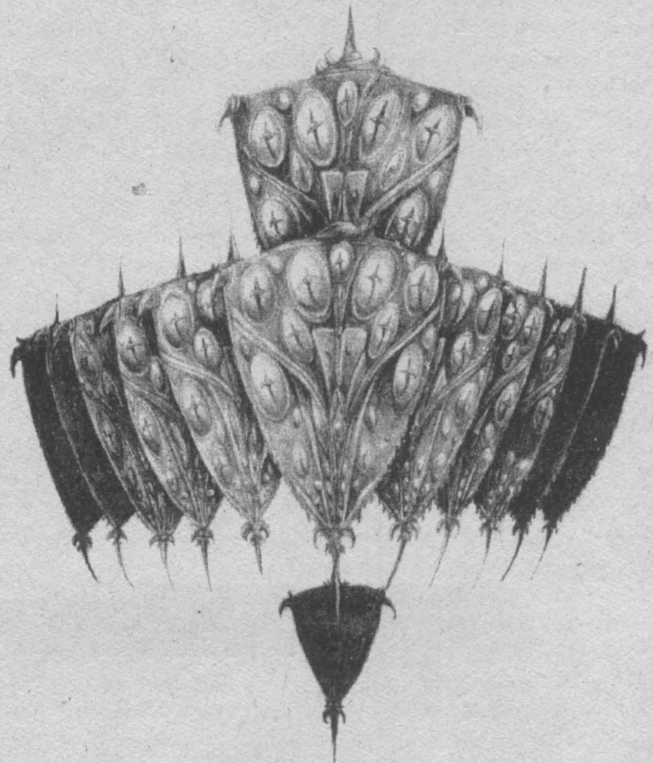
Játéktechnikai Megjegyzések

1. Zogg jelleme: Rend, Halál.
2. Zogg emocionális úton kommunikál a gazdájával.
3. Miután az ereklye hordozója elvégezte az első emberáldozatot, Zogg mentális befolyása alá kerül. Ha bármikor felmerülne benne a gondolat, hogy nem folytatja tovább a szertartásokat, azonnal ellenállódobást kell tennie 50 E erősségű mentálmágia ellen. Amennyiben elhibázza, akarata ellenére is meg kell próbálkoznia a hátralévő emberáldozatok bemutatásával. Amennyiben sikerül neki, egy órája van rá, hogy kijusson Zogg mentális befolyási körzetéből (100 km sugarú terület az ereklye körül). Ha egy óra múlva még az adott körzeten belül tartózkodik, újabb ellenállódobást kell tennie.

Úmarr Símshayarthan, a Tizenhárom Pajzs

Ez a tizenhárom éjsötét pajzs együttesen alkot egy nagyhatalmú ereklyesort; Krán javarészt nekik köszönheti titkos térkapuinak híres hálózatát. Az Úmarrokat eredetileg a Tizenhármak birtokolták, akik a legenda szerint atyjuktól kapták adományul őket. Tény, hogy a pajzsok mindenkori gazdáját Ranagol áldása kíséri, ami a Tizenhármaknak bizonyára nagy megelégedésére szolgál, az egyszerű halandókat azonban keményebben sújtja bármiféle átoknál.

Az Úmarrok egy része még mindig Ranagol gyermekeinek tulajdonában van, mások azonban a korok viharaiban veszendőbe mentek. Bizonyos például, hogy Krilehornak már nincs meg a pajzsa, és ugyanezt feltételezik két-három





testvéréről is. Hogy hová és kikhez kerültek a hiányzó ereklyék, az olyan horderejű titok, hogy még Krán urai is szépen csengő fémben - aranyban vagy acélban - fizetnének érte.

A Tizenhárom Pajzs maradandó térkapukat tud nyitni az egyes létsíkokon, illetve a létsíkok között. Az Úmarr gazdájának csupán annyi a dolga, hogy megkeresse az ideális helyet, majd fennhangon kimondja az ereklye titkos nevét, amely aquir rúnákkal a pajzs belső oldalára van vésve. Ezt követően általában megnevez egy másik Úmarrt is, s a rögtön ezután kinyíló kapu a két pajzsot fogja összekötni. Ha kettőnél több ereklyét szólít a nevén, a kapu három- vagy többutas lesz; ha a sajátján kívül egyet sem nevez meg, az Úmarr véletlen alapon kiválaszt egyet a testvérei közül, és oda nyit kaput, ahol az éppen tartózkodik.

A rövid szertartást követően a pajzsokat nyugodtan el lehet vinni máshová; a kapu nyitva marad, bárki használhatja. (Ez nem jelenti azt, hogy minden kockázat nélkül; az ereklye gazdája nyilván roppant körültekintően választja ki a helyszínt, és bebiztosítja a rendelkezésére álló védő- és álcázómágiával.) A kapu folyamatosan működik, a szükséges energiát pedig a környék manaállományából meríti. Mivel azonban ez igen tetemes erőforrásokat igényel, a manaháló a kapu körzetében "kilyukad"; minden újratermelődő energiáját a kapu fenntartása emészti fel. Következésképpen a kapuk körül 2 km-es körzetben nem lehet pszi-alkalmazásokkal visszanyerni az elhasznált manát. (Az aquirok Op-i viszont a szokott módon újratermelődnek.)

Fölmerülhet persze a kérdés, hogy ha ilyen könnyű kapcsolatot teremteni az Úmarrok között, miért nem szerezték vissza már régen Ranagol gyermekei a hiányzó darabokat? Nos, azért, mert ők bölcsebbek az egyszerű halandóknál. Bárki vagy bármi birtokolja az elveszett Úmarrokat, hatalmában áll eltitkolni hollétüket Krán fürkésző mágiája elől; aki pedig ilyesmire képes, annak a búvóhelyére a Tizenhármak nem szívesen nyitnak maradandó térkapukat.

Ha valaki rábukkan a Tizenhárom Pajzs egyikére, és el tudja olvasni a belső oldalára vésett nevet, minden korlátozás nélkül használhatja. Más kérdés persze, hogy hová fog vezetni a vaktában megnyitott kapu. Az egyes Úmarrok igaz neve annyira féltve őrzött titok, hogy még a Tizenhármak között sincs olyan, aki mindegyiket ismerné. Ha pedig az ereklye gazdája valami hihetetlen szerencse révén megszerzi egy másik pajzsnak a nevét, azt még korántsem fogja tudni, hogy éppen hol található. Az Úmarrok használata a létező legbiztosabb módja annak, hogy az ember különféle kellemetlen helyekre kerüljön, ahonnan elhanyagolhatóan csekély az esélye a szabadulásra.

Szó esett már róla, hogy Ranagol rámosolyog a Tizenhárom Pajzs hordozóira, és áldását bocsátja rájuk. A Kosfejű Isten fölkentjei, kiválasztottjai ők; illő tehát, hogy megvédelmezze őket minden káros külső hatástól. Ezt oly módon teszi meg, hogy igyekszik eltávolítani a közelükből minden alantasnak vélt lényt - azaz az emberiség túlnyomó részét. Akik huzamosabb időt töltenek az ereklye gazdájának társaságában, azokat üldözi a balszerencse, nem sikerülnek a vállalkozásaik, megmagyarázhatatlan balesetekbe keverednek. Minél több méltatlan véglény nyüzsög a kiválasztott körül, annál erőteljesebb lesz Ranagol beavatkozása; inkvizítorok és Domvik-lovagok jelenléte esetén különösen drasztikus eszközökhöz szokott nyúlni. Mindez a legenyhébb esetben is azt eredményezi, hogy az ereklye hordozója kitaszított remetévé válik, akit minden épeszű ember messzire elkerül; de az is előfordult már, hogy a lépteit kísérő sorozatos incidensek tömegmészárláshoz vezettek, majd háborút robbantottak ki két ország között.

Rebesgetik egyébként, hogy a Tizenhármak néhány Úmarrt szándékosan "vesztettek el..."



Játéktechnikai Megjegyzések

1. Az Úmarrok jelleme: Rend, Halál.
2. Az Úmarrok - rendkívül ritkán - emocionálisan kommunikálnak a gazdájukkal.
3. Az Úmarrokat közönséges pajzsként is lehet használni, bár nem ez az elsődleges funkciójuk. Ilyenkor gazdájukat automatikusan felruházzák a Pajzshasználat képzettség 5. fokával. Az Úmarrok értékei: Támadások száma 1, Veszteség 1K6, TÉ 0, VÉ 75, KÉ 0, MGT -1.
4. Az Úmarrok által nyitott térkapuk egy kör alatt jönnek létre. A kapuk mindkét irányból szabadon átjárhatóak; ha az Úmarr gazdája nem lép át a frissiben nyitott térkapun, az még nem garancia arra, hogy odaátról nem jelenik meg valami érdeklődő.
5. Hogy a vaktában nyitott kapuk hová vezetnek, az általában a KM belátására van bízva, aki itt játékba hozhatja a kedvenc helyszíneit. Mutatóba egy pár lehetőség: az óelfek tiltott városa, Ediomad legmélyebb csarnokai, egy őssárkány kincsesbarlangja, az őselemi létsíkok valamely veszedelmes bugyra, egy amund piramis belső sírkamrája, levegőtlen üreg tíz mérfölddel a föld alatt, egy démonfejedelem palotája, invázióra gyülekező kráni hadsereg fővezéri sátra, egy dúsgazdag dzsad bankház quintarhával őriztetett pénzeskamrája, az Inkvizítorok Szövetségének titkos katakombái, a beriqueli őstörpék ezredévek óta feledésbe merült kincsesháza, a Tizenhármak egyikének trónterme stb.
6. Ranagol áldása játéktechnikailag a következőkben nyilvánul meg:
   a. Az Úmarr gazdája immunissá válik minden olyan varázslatra, amely részben vagy egészben az Élet szférába tartozik (a jóindulatúakra is).

b. Az Úmarr folyamatosan érzékeli, hogy hány olyan személy tartózkodik a gazdájától számított 1 km-es körzeten belül, akiknek a jelleme bármilyen kombinációban tartalmazza az Élet, illetve a Káosz komponenst. (Ezt az információt megtartja magának, a gazdájával *sohasem* közli!) A Domvik-papok és Domvik-lovagok öt, az inkvizítorok tíz személynek számítanak. (Ranagol szeme tévedhetetlen, mindennemű álcázáson keresztüllát.) Hogy milyen módon nyilvánul meg az áldás, az attól függ, hogy az Úmarr hány gyanús személyt talál.

1-2 személy: Az áldozatok minden harcértéke 5 ponttal csökken.

3-5 személy: Az áldozatok minden képessége 1 ponttal, minden harcértéke 10 ponttal csökken.

6-10 személy: Az áldozatok minden képessége 2 ponttal, minden harcértéke 15 ponttal csökken; képzettségeik eggyel alacsonyabb fokon (vagy 20 %-os csökkenéssel) működnek.

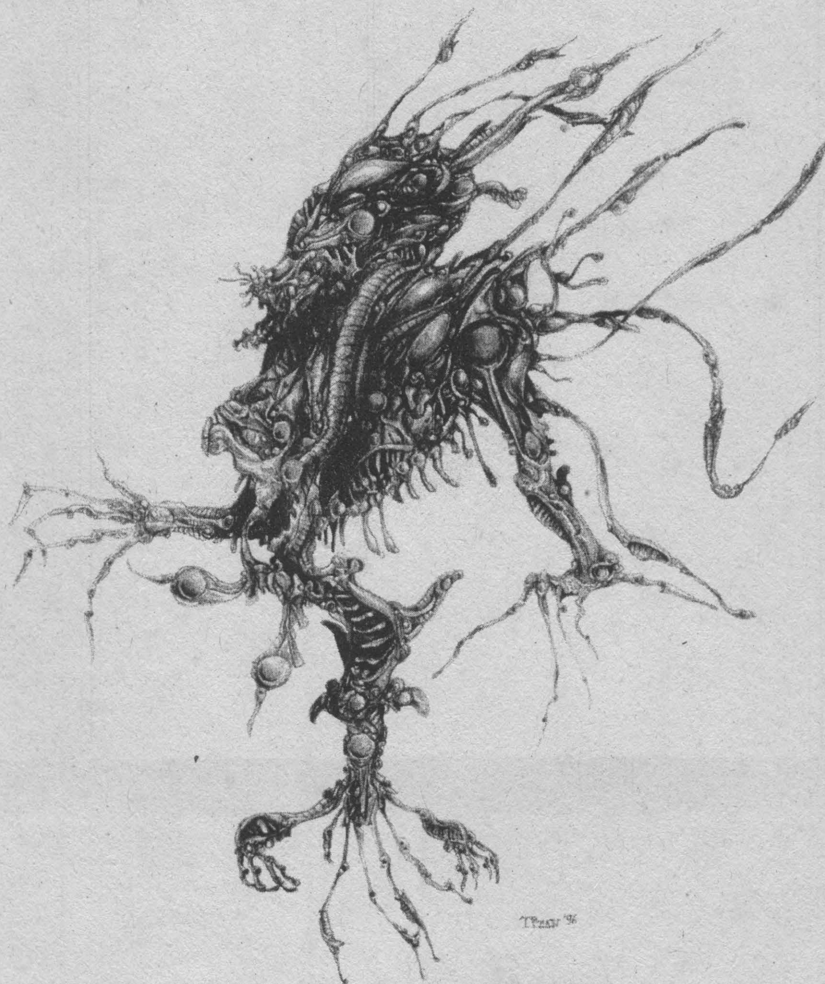
11-20 személy: Az áldozatok minden képessége 5 ponttal, minden harcértéke 25 ponttal csökken; képzettségeik kettővel alacsonyabb fokon (vagy 40 %-os csökkenéssel) működnek.

21-100 személy: Az áldozatok óránként elszenvednek egy 15 E erősségű Intő Jel varázslatot.

101-1000 személy: Az Úmarr hordozójától számított 1 km-es körzet Démoni Birtoknak minősül, ám hatását csak az Élet, illetve Káosz jellemkomponenssel rendelkező személyekre fejti ki.

1000+ személy: Ranagol úgy ítéli meg, hogy kiválasztottja halálos veszélyben forog, és 1K6 raquant küld a megmentésére.

"Áldozatok" alatt mindig az Úmarr által gyanúsnak ítélt személyek értendők. Mivel Ranagol áldása az isteni akarat közvetlen kifejeződése, az első négyféle hatásra nem lehet ellenállódobást tenni. Amennyiben az ereklye gazdájának jellemében szerepel Élet vagy Káosz komponens, ő is a gyanús személyek közé számít, és a fent leírt hatások rá is vonatkoznak!



YNEV ORSZÁGAI

1:100000

0 3000 5000 mérföld

NYUGATI ÓCEÁN

KELETI ÓCEÁN

RIEGOY VÁROSÁLLAMOK

SIRENAR SZÖVETSÉG

TONGORIA

DWYLL UNIÓ

ILANOR

NIARE

TORON

TIADLAN

GRO-UGON

ANURIA

ABASZISZ

KELETI BARBÁROK

VÁROSÁLLAMOK

ELÁTKOZOTT VIDÉK

ERION

ORDAN

VÁROSÁLLAMOK

KRÁN

GORVIK

Ó-PYARRON

YLLINOR

VIADOMO

SHADON BIRODALOM

ELFENDEL

80° 70° 60° 50° 40° 30° 20° 10° 0° 10° 20° 30° 40° 50° 60° 70° 80°

30° 20° 10° 0° 10° 20° 30° 40° 50° 60° 70°

Számmal jelölt országok :

1. GIANAG HERCEGSÉG
2. HAONWELL HERCEGSÉG
3. EREN HERCEGSÉG
4. ERIGOW HERCEGSÉG
5. EL HAMED
6. EL SOBIRA
7. AL MADOBA
8. AL ABADANA
9. HAT VÁROS SZÖVETSÉGE
10. KERESKEDŐ HERCEGSÉGEK
11. ÚJ-PYARRON
12. PREDOC
13. EDORL
14. SYBURR
15. ENYSMON
16. SEMPYER

3. RÉSZ



nev



önyve

A teremtés műve



világnyi kontinens birodalmaiban, vallási és kulturális központjaiban számos eszmét alkottak meg az istenekkel és művükkel kapcsolatban. Az alább következő szemelvények egyike sem alkalmas rá, hogy eldöntse a korok óta zajló vitát - kik és milyen szándékkal alkották meg a földeket és a tengereket, a szférákon belül és azokon kívül izzó fényeket, a vizekben és a levegőégben nyüzsgő teremtményeket, a mélységek és a magasságok lakóit -, ám Ynev népeinek érzés- és gondolatvilágához feltétlenül közelebb visznek, s mint ilyenek, jól szolgálják a magasztos célt.

Az eretnek nézet

"Ynev világának eredetét, létrejöttét valamennyi istenhivő teremtmény a saját vallásának tanításai szerint képzeli el. Mégis minden teológust halálig kísért lelke mélyén az az eretnek gondolat, amely nemrég felbolydult méhkassá változtatta az ynevi hit védelmezőinek táborát. Senki sem hitte, s nem hiszi azóta sem! Ám kötelességemnek érzem, hogy az arra érdemesek - az eretnekpert lebonyolító Pyarroni Papi Szék tagjain kívül is - értesüljenek a kor legjelentősebb, legnagyobb felzúdulást keltő, mégis legtitkosabb peréről, melynek jegyzőkönyvét azóta is hét pecsét alatt őrzik, s melynek során részletes kifejtést nyert a kárhozatosságában is elhíresült tévtan, az eretnek és tisztátalan elképzelés a kontinens - s az egész világ - keletkezéséről.

Megfogalmazója Lah D'Abbo volt, vándorló szerzetes, a tudomány és a bölcsesség eltévelyedett szolgája. Állítólag e bűnös tanban sűrűsödött egész életének munkája: minden lázas igyekezetét arra a feladatra összpontosította, hogy hitetlen elméjével felérjen a teremtés magasztos művéhez, s pergamenre vesse általa igaznak vélt változatát.

Mivel istentagadó, sötét eretnekségét visszavonni nem volt hajlandó, a hamis utakon járó Lah D'Abbo P.sz. 3739-ben, Dreina Tercében, az Ítélet és Törvény havának harmadik napján megtisztulást nyert a bűnbánati máglya szent lángjai között. A füst feketén szállt az égre, s miután a szertartás bevégeztetett, az üszkös pernyében semminemű emberi maradványt nem találtak. Kétség sem férhet hozzá, hogy a megátalkodott D'Abbo romlott porhüvelyétől a kárromlott égi urak tagadták meg a kegyet, hogy ynevi földben, ynevi csillagzatok alatt nyugodhasson.

Az alábbiakban teljes terjedelmében olvasható a hírhedett eretnek teória, amely Ynev valamennyi lakójának lelki üdvét súlyosan veszélyezteti, s ha bárminemű formában balga és avatatlan kezekbe jutna, az beláthatatlan következményekkel járna az egyházra és az igaz hit letéteményeseire nézve. Szívem a mai napon abban a szilárd tudatban nyugszik meg, hogy levehetem vállamról a felelősség nyomasztó terhét, s a máglyaper kivonatának utolsó létező példányát immáron az egyedüli biztos helyen, az Inkvizítori Szövetség atyai gondoskodásában tudhatom."

Részlet Saun Malor Deinek, az Ereni Vallástudományi Egyetem főkönyvtárosának az Inkvizíciós Tábla elé terjesztett memorandumából

Az Északi Inkvizíció Rendháza, Dreina Terce, az Ítélet és Törvény havának harmadik napja.

128. bejegyzés - a Papi Szék Bírája:

- Az Eretnek joga, hogy szóljon. Ezt írja elő a törvény Dreina akaratából. Beszélhetsz!

129. bejegyzés - D'Abbo:

- Jelet láttam, ezért beszélek. Megértitek-e vagy sem, nem az én tisztem eldönteni. Sorsom meg van írva - s a tiétek is...

Mert minden előre megíratott. A Kilencedkor alkonyán a világ újra megismeri a Végben a Kezdetet.

Mert elhagyatnak akkor mindenek.

Különkerül az egeké, s örökre a világvégi esett földeké. A természet törvényei érvényüket vesztik, isteneitek tulajdon ivadékaiknak s társaiknak rontván pusztítják el a teremtés művét. A Rend kötőféke nélkül elszabadulnak az Elemek, s az Utolsó Kor végén ismét eljő az Őskáosz romboló-teremtő uralma.

Mert elhagyatnak akkor mindenek...

Amiképpen a mi világunk teremtése előtt volt: az Őskáosz uralkodott - zabolátlan csaptak össze az isteni és az



anyagi erők. Őslényegek küzdelme volt ez, nem volt helye benne a teremtés művének. Egyetlen időtlen viharban küzdött egymással az Isteni és az Anyagi Lényeg, törvényre várva.

S minthogy az istenek öröktől fogva létezők, megsűrűsödött az Isteni Lényeg, és új erőtől duzzadva testet öltöttek az Új Istenek, a holt Ősistenek hatalmát kapva örökül. Az Új Istenek pedig megmutatták egymásnak arcukat. Néztek, láttak és álmélkodtak vala.

Együtt keltek birokra az Anyagi Lényeg energiáival. S hogy örömüket töltsék, átformálták és összegyúrták őket; létrehozták az Őselemi Síkokat. Az Anyagi Lényegből különválasztották a négy Őselemet, Minden Teremtés Alapját. Megalkották a Föld Őselemi Síkját, leszakasztván róla a Lég Őselemi Síkját. Megalkották a Tűz Őselemi Síkját, leszakasztván róla a Víz Őselemi Síkját. Imígyen ment végbe a teremtés legelső aktusa.

És örvendeztek az Új Istenek a művükön, s újra megmutatták egymásnak arcukat. Erőt látott egyike másikában, s tökéletességet mindük enmagában. Imígyen ismerték meg a tiszteletet s a büszkeséget.

Édes volt a tisztelet, édes a büszkeség is. Ők azonban még többre, még nagyobbra vágytak: hódolatot kívántak, áhítatot, csodáló imádást.

Elhatározták hát, hogy a négyfelé szakasztott Anyagi Lényegből, a párosan páros Őselemi Síkokból létrehozzák az Anyagi Síkok végtelenségét; létrehozzák és benépesítik őket. Alakokat gyúrtak Ősföldből és Őslégből, életet leheltek beléjük, hogy imával hódolhassanak teremtőiknek. Megalkották a zöldellő növényeket és az oktalan állatokat, hogy gyermekeik táplálkozhassanak és sokasodhassanak. Körbevették az Anyagi Síkokat a Kristályszférák burkával, hogy gyermekeik oltalmat nyerjenek az Őskáosz viharaitól. Imígyen ment végbe a teremtés második aktusa.

És mert gyermekeik fölfogni s megérteni nem tudták őket, Köztes Lényeket alkottak, és lelket leheltek beléjük; és mert a Köztes Lények támasz nélkül lebegtek az űrben, Köztes Síkokat alkottak nékik, ahonnan híven s engedelmesen közvetíthetik az ő akaratukat az Anyagi Síkok felé. Imígyen születtek hát a démonok; és imígyen ment végbe a teremtés harmadik aktusa.

Ekképpen ébredtek életre az Új Istenek gyermekei, ki fényben, ki sötétségben; a zöldellő növények és az oktalan állatok pedig táplálékul szolgáltak nékik. És táplálkoztak és sokasodtak és nemekre váltak szét; és amit nem tudtak felfogni és megérteni, azt a Köztes Lények kinyilvánították nékik. És történt mindez az Új Istenek akarata szerint.

És örvendeztek az Új Istenek a művükön, s tetszésükre volt, hogy uralkodhatnak a teremtett lényeken, azok pedig imával hódolnak nékik. S újra megmutatták egymásnak arcukat. Erőt látott egyike másikában, s tökéletességet mindük enmagában.

Megjelentek hát gyermekeik előtt, hogy hódoló imádásuk örökkévaló legyen. Ezt nevezem Első Megnyilatkozásnak, amikor az Új Istenek a természet formáiban mutatták ki hatalmukat; innen való a természetvallások eredet.

Ám ahogyan egymást nézték, és fogadták gyermekeik hódoló imádását, elégedetlenség támadt néhányuk kebelében. Elhatározták ezek, hogy kisajátítják maguknak a Köztes Síkok - s így a teremtett lények - feletti uralmat, hogy aztán csak nékik hódoljanak imával az Anyagi Síkokon. És valóra váltották kitűzött céljukat. Azontúl Köztes Lények jutalmazták a nékik hódolókat, és Köztes Lények büntették az engedetleneket. Innen valók a démonikus birodalmak hagyományai.

És a többi isten álmélkodva vette észre, hogy immáron nem intéznek hozzájuk hódoló imákat a gyermekeik. És ekkor sápadni és gyöngülni kezdtek; és álmélkodásuk félelemre váltott.

Elhatározták hát, hogy akiket eddig az Ősföldből és Őslégből gyúrtak össze, azokat most körültapasztják az Őstűzzel és az Ősvízzel is. Érzelmeket és értelmet leheltek beléjük, hogy a Köztes Lények segítsége nélkül is felfoghassák és megérthessék teremtőiket, s újra hódoló imákat intézzenek hozzájuk. Nékik adományozták a lélek tökéletességét, hogy szabadon elmélkedhessenek az Anyagi Lényeg gyarlóságán. Megalkották az Asztrál- és Mentálsíkot, hogy az érzelmek s az értelem soha ki ne hunyhassanak, mindig legyen miből táplálkozniuk. És az új síkokat beékelték az Anyagi és a Köztes Síkok közé; és megfosztották lelküktől a Köztes Lényeket, hogy a Kristályszférák között átjárásuk többé ne legyen, otthonuk tömlöcükké változzon, hatalmat még egyszer el ne bitoroljanak. Imígyen ment végbe a teremtés negyedik és a rombolás első aktusa.

És az Új Istenek beférkőztek gyermekeik gondolataiba és érzelmeibe, és ily módon befolyást nyertek a lelkük felett. És kiragadtak egyet-egyet közülük, hatalommal ruházták föl és helytartóiknak nevezték ki őket, és reájuk bízták a teremtett lények útjának egyengetését.

Helyreállt hát imígyen az egyensúly; és a teremtett lények agyában gondolatok születtek, szívükben érzelmek ébredtek; és örvendeztek ők üdvösségükön, és szomorkodtak kiszolgáltatottságukon. Az Új Istenek részeltették őket a nyelvek adományában, hogy kifejezhessék gondolataikat s érzelmeiket, s ők megalkották a Nevek Törvényét. Elnevezték a fölébük rendelt helytartókat, akiket gyermeki szemükkel isteneknek láttak; s mert a helytartók sokfélék voltak, némelyiket jóságos istennek látták, némelyiket gonosznak, némelyiket pedig sem egyiknek, sem másiknak. Elnevezték gondolataikat és érzelmeiket és az Őselemeket, amelyekből vétettek. Elnevezték a zöldellő növényeket és az oktalan állatokat; elnevezték a hegyeket és dombokat, folyókat és tengereket, villámokat és viharokat; elnevezték a halált. Elnevezték a fölébük rendelt helytartók erényeit és hibáit; innen veszik eredetüket mind a vallások, mind a teremtett lények közötti ellenségeskedés. Elnevezték az éjszakát és a nappalt, a mélységet és a magasságot, a feketét és a fehéret; s elnevezték a szürkét is, minden színek leghatal-



masabbikát. Elnevezték a csillagokat, a napokat és a holdakat; és elnevezték a démonokat, akik hajdan zsarnokaik voltak. És legvégül, amikor már minden egyébnek találtak nevet a teremtés művében, elnevezték egymást és önmagukat is, hogy értelmet kölcsönözzenek a különállóság és az önállóság eszméjének. Imígyen ment végbe a teremtés ötödik aktusa.

Megfélemledtek ekkor az Új Istenek, mert mindeddig szilárdan hitték, hogy a teremtés az ő előjoguk, és senki másé rajtuk kívül; ám rá kellett döbbenniük, hogy a teljes lélek mindig magában hordozza a teremtőerő, az Isteni Lényeg csíráit, honoljon bár halandó porhüvelyben is. Először megpróbálták elpusztítani gyermekeiket, ám azok nevekkel, szavakkal és a hódoló imák megtagadásával védekeztek; számlálatlanul hullottak el a harcban, ám néhányan az Új Istenek közül is visszatértek az Őskáosz örvényébe. Ekkor az Új Istenek mélabúval és sorvadással sújtották őket, hogy elaggjanak és kiöregedjenek a teremtés művéből; s alkottak helyettük új gyermekeket, akiket immáron nem ruháztak föl a nyelvek teljes adományával. Imígyen ment végbe a rombolás második és a teremtés hatodik aktusa.

És elgondolkodának az Új Istenek a művükön, s újra megmutatták egymásnak arcukat. Veszélyt látott egyike másikában, s titkos félelmet mindük enmagában.

Másodszor is megjelentek hát a teremtett lények előtt: utoljára cselekedtek ezenképpen, mert éledőben volt már közöttük a viszály. Prófétákat választottak maguknak gyermekeik közül, Isteni Lényeggel és Isteni Anyaggal ruházták fel őket, hogy terjesszék nevüket, hirdessék hatalmukat; ám a nyelvek teljes adományát tőlük is megtagadták, nem feledvén az Őskáosz örvényét meg az elveszett arcokat. És hosszas tanácskozás után megfogadták mind az Új Istenek, hogy többé nem fognak alakot ölteni az Anyagi Síkokon; ám volt közöttük, aki hamisan esküdött, és volt közöttük, aki hazug nyelvvel szólott. Ez volt a Második Megnyilatkozás, s egyszersmind a soron következő az aktusok közül; de hogy a teremtésé-e vagy a rombolásé, azt nem tudja senki, maguk az Új Istenek sem.

És az Első Próféták fennen hirdették az Akaratot, és sorra megalapították az Ősegyházakat, az Új Istenek egyezménye szerint. Mert voltak az Új Istenek között olyanok, akik gyöngék lévén szövetkeztek egymással; és voltak olyanok, akik erősek lévén egymaguk járták az útjukat. Innen veszik eredetüket a pantheonok és az egyistenhitek.

Akik innen számítják az emelkedés és a gyarapodás korát, tévednek. Akik innen számítják a hanyatlás és a sorvadás korát, tévednek. A teremtett lények nevet adtak a feketének, és nevet adtak a fehérnek; ám a leghatalmasabb szín mind közül a szürke, fehérnek-feketének egyként fölötte áll. Az Új Istenek atyáink és teremtőink; ám ha mi megszűnünk létezni, velünk buknak ők is, a hatalmasok.

És elhagyattak akkor mindenek...

Különkerül az egeké, s örökre a világvégi esett földeké. Az Új Istenek örökül hagyták ránk a torzsalkodást - amikor majd a teremtés műve elpusztul, őket is elnyeli az Őskáosz örvénye; és az eljövendő világ ismét megismeri a Végben a Kezdetet...

Tudom, hogy a döntés már megszületett. A Papi Szék keze a sors keze. De azt is tudom, hogy amit elmondtam, igaz az utolsó szóig; és ahogyan most én próbáltam megfejteni a teremtés előző művének titkait, hasonlóképpen lesznek majdan mások, akik a mi elveszett világunk sorsán fognak töprengeni. Amikor jelentését veszti az Idő és a Tér, akkor nem létezik semmi, csak az Isteni Lényeg. A formáló energia. Átszakadnak a Síkok közötti kapuk, és újra egymásnak feszülnek az örök erők...

130. bejegyzés - a Papi Szék Bírája:

- A Papi Szék ítélethozatalra visszavonul. Testvéreim, fordítsuk meg a homokórát..."



Függelékek

A Függelékekben található kiegészítések, megjegyzések Saun Malor Dei magyarázatai az Invizíciós Táblához felterjesztett jegyzőkönyv egyes részleteire vonatkozóan.

Az alább következő kommentárok, gyarló elmém hiú igyekezetének szegényes gyümölcsei, ezen pecsét és ezen szavak hatalmával az Inkvizíciós Tábla kizárólagos hatáskörébe utaltatnak, további felhasználásukat illetően a döntés joga a Törvényértelmező Atyákat illeti meg. Az Eretnek nézeteinek tanulmányozása után a Regulának megfelelően elvégeztem a megtisztító szertartásokon és egyhetes böjtöt tartottam. *Naunua rie cwa tharish Dreinie!*

Első Függelék - A Nevek Törvénye

"Ez D'Abbo eretnek tanai szerint az Ősi Egyezményt megelőző isteni kinyilatkoztatás, amely tételes felsorolásban az alábbiakat tartalmazza:

- A nyelvek isteni adományok. Magukban rejtik a későbbi Első Próféták képességét a D'Abbo által Isteni Lényegként említett mana - mágikus energia - megkötésére, felhasználására. Ez a mágia tudománya. A tan szerint a mágia isteni eredetű, s első alkalmazói az óidők ősnépei voltak. Ők tévedésből vagy sötét ármányok révén ruháztattak fel ezzel a képességgel; D'Abbo helyenként zavaros vallomása ezen a ponton különösképp homályossá válik. Utánuk a Próféták - a mai papok elődei - következtek. Őket az istenek már szándékosan részeltették adományukban, egyúttal azonban visszafogták varázshatalmukat. A nyelv, csakúgy mint a mana, isteni eredetű, s mivel forrásuk közös, a nyelv szavai képesek az energia formálására. Ezt látszik alátámasztani az aquir nyelvnek - pontosabban hatalomszavainak - vizsgálata. Ennek a nyelvnek a példája eléggé szélsőséges, hisz minden szava mágiát koncentrál, méghozzá mintegy tízszerte erősebbet a szokásosnál. Nem szabad azonban megfeledkeznünk róla, hogy D'Abbónak az ősnépekre tett célzásai nagy valószínűség szerint az aquirokra vonatkoznak. Nem zárható ki, hogy ők mind a mai napig teljes birtokában vannak annak a tudásnak, amelynek egésze még az Első Prófétáktól is megtagadtatott. Ám ha az aquirok mélyebben merítenek is a kútfőből az utódnépeknél, az alkalmazott módszer mindkét esetben ugyanaz. Ez a manakoncentrálási forma - a nyelv szavai - jellemző az összes létező mágiaforgató hagyományra. Maguk a varázsigék - legyenek bár hatalomszavak, különféle rúnajelek olvasatai, rituálék vagy litániák - persze minden hagyományban mások és mások.
- D'Abbo szerint - mivel a nyelvek adománya isteni eredetű - a mágia gyakorlása, legalábbis ha az ősnépek esetét nem tekintjük, alapvetően papi tudomány. Ők állnak legközelebb az Isteni Lényeghez, méghozzá a birtokukban lévő Isteni Anyagon, a szent kisugárzással átlényegített szimbólumokon keresztül. Az idolok és szimbólumok ereje, az Akarat érvényesítése pedig annál meggyőzőbb, minél erősebb hit, minél több hívő áll a szimbólumok mögött. Eképp magyarázható az Eretnek szerint az istenek és az anyagi síkok viszonya: hatalmuk egyenes arányban áll híveik számával.

A papok tehát istenük síkjával közvetlen kapcsolatot teremtve, szakrális csatornákon át jutnak manához. (Ez ellentmondásban áll a Domvik-hit dogmáival, amelyek tagadják az efféle csatornák létezését csakúgy, mint az isteni hatalom függését a hívek számától.) D'Abbo azt állítja, hogy minden más varázshasználó csupán közvetetten, az anyagi sík törvényei szerint idézheti meg a manát - kivéve természetesen az ősnépek maradékait, akik részesültek a "nyelvek teljes adományában."



Második Függelék - A manaháló

"Az előbb leírtak kapcsán talán érdemes néhány szót ejteni az egész világunkat beszövő manaháló szerkezetéről és törvényeiről is. Az alább következő fejtegetések részben a dorani Nagytanács azon feljegyzésein alapszanak, melyeket a tudós magiszter, Alyr Arkhon bocsátott a személyes rendelkezésemre.

D'Abbo nézeteiből kitűnik, hogy az eltévelyedett szerzetes minden anyaghoz, akarathoz és érzelemhez kapcsolódó energiát szakrálisnak tekint. Eretneksége abban rejlik, hogy ezen energiák közvetítőinek a helytartókat - az igaz isteneket nevezi!

A manát, mint azt több ízben félreérthetetlenül leszögezi, az isteni síkokról származónak tartja. Az istenek lakhelye, a Dimensio Sacrae örök és elpusztíthatatlan, mint az Isteni Lényeg maga. Ezt osztották fel egymás között az istenek több végtelen kiterjedésű tartományra, amelyek megfelelnek az általunk ismert égi síkoknak, bizonyos források azonban - a teremtés művében elfoglalt helyük alapján - ős-síkoknak nevezik őket. Más kategorizálás szerint az ún. Külső Síkok közé tartoznak, a Köztes (vagy démoni) Síkokkal együtt, mivel metafizikai értelemben véve mérhetetlenül távol esnek tőlünk. Az Eretnek teóriájában a Külső Síkok összessége egyszersmind a mi manahálónk forrása és kútfője is.

Ez a háló többször is kibővült a teremtés folyamata során; az Őselemi Síkokról átterjedt az anyagi világok sokaságára, onnan a Kristályszférákra, majd fokozatosan bebori-



totta a Köztes-, az Asztrál- és a Mentálsíkokat is. Körbeszőtte őket; kapcsolatot teremtett közöttük; s nem utolsósorban energiával táplálta a rajtuk honos életformákat. E lények aztán a legkülönfélébb módszereket fejlesztették ki a mana kinyerésére, megformálására, manipulálására.

Így alakultak ki az évszázezredek alatt a mágia ma ismert ágazatai. Mi, beavatottak mindannyian az Isteni Lényeget használjuk fel, rendeljük alá a saját céljainknak. Működésének törvényszerűségeivel nem mindig vagyunk maradéktalanul tisztában; az alacsonyabbrendű mágiaforgatók merőben tapasztalati úton járnak el, amikor megidézik a kívánt hatásokat. Ynev világán ez alól kizárólag a mozaikelvet érvényesítő varázslók kivételek; ők ismerik és értik a mana princípiumait.

A mágiahasználók nem csupán tudatosság s elméleti előképzettség terén különböznek egymástól, hanem abban is, hogyan jutnak hozzá a szükséges energiához. E tekintetben két alapvető osztályt különböztethetünk meg: azokat, akik közvetlenül forrásból merítenek (egyenesen valamelyik mennyei síkról; ők a papok, akiket mély vallásos hitük segít ebben), és azokat, akik a Sacrae Vitalist, az Isteni Energiát közvetetten nyerik ki az anyagi síkot körülvevő manahálóból.

(Vitatott kérdés, hogy számolhatunk-e egy harmadik változattal, az ún. ősmágiával. Ennek a lényege az volna, hogy az anyagi síkon tartózkodó beavatott szakrális csatornák igénybe vétele nélkül jut közvetlenül mágikus energiához, melyet aztán fizikailag megfogható formában eltárol a saját szervezetében. Amennyiben valóban létezik ilyesmi, mindenképpen egyet jelent az istenek ellen intézett nyílt kihívással és a legförtelmesebb blaszfémiával, hiszen alkalmazóját lényegében egy sorba helyezi az égiekkel.)

Érdekes, hogy milyen módon tükrözi a manaháló a varázshasználók jelenlétét az anyagi síkon. Egy-egy ún. dinamikus gócpont (olyan hely, ahol jelentős mennyiségű mana összpontosul) kíséri őket, hogy - kötöttségeiket figyelembe véve - bármikor hozzájuthassanak az ún. statikus gócpontok között áramló energiákhoz. Nem csupán a mágia művelőihez, hanem bizonyos tárgyakhoz, tájakhoz, látványokhoz is tartozhatnak gócpontok; ezt a kérdéskört azonban még Doranban is csak nemrégiben kezdték el vizsgálni, s mindeddig nem derítettek ki túl sok konkrétumot.

Összegezve tehát: a mana mennyei eredetű energia, amelyet a teremtés művét vezérlő Isteni Akarat szervezett a világok köré, a manaháló bonyolult szövedékének képében. Halandók számára is hozzáférhető erőforrás ez, amelyből merítve - a beszélt nyelv felhasználásával - képessé válnak a varázslásra, a legősibb s legnemesebb tudományra mind közül."



Domvik teremtésmítosza

NEM VOLT ANNAKELŐTTE...

Nézd a teremtést, fényes isteni művet a földön,
Halld a Teremtőt, hidd az Egyetlen égi hatalmát,
Azt, ki a régmúlt éji sötétjét mind felemészti -
S lassan hamvad a tűzben: máglya a hajnali fénnyel...

Nem volt annakelőtte semmi a végtelen égben,
S három csillag fénylett végtelen ősi sötétben:
Egy a Teremtő, Bölcsen Szóló, ősz-öreg isten,
S két fia: Domvik - Márvány Arcú, Hétkaru isten,
S öccse a Bálvány Testű, Ártani Vágyó isten.
Éltek a végtelen égben, Hárman a végtelen égben:
Atyjuk adta hatalmuk, jót és rosszat a testből,
Félbe a lelke egészét adta a két fiu-testbe...

Bölcsen Szóló atyja hívta a két deli ifjút:
"Isten vagytok ketten - testem s vérem ikerpár,
Végefelé jár testem s lelkem elhagy a végben,
Szikrám lobban utószor - emberanyag és állat
Megszületik a világban. Élet a fényre: örökség,
Néktek szánom jussként, úr kell gyenge tüzének.
Márvány Arcú, tiszted a nappali fénnyel szórni,
Óvni az élet lángját, tartani mécset elébe,
Bálvány Testű, kapd meg éji sötétnek, barlang
Fagynak, földi halálnak, Sorsnak égi hatalmát"

Márvány Arcú, Hétkarú Domvik mécsből rakja a máglyát,
Öccsét, Bálvány Testű, éj-gonosz Ártani Vágyót
Láncra égmagas oszlop tűzderekára kötözte.
Lelkét bűntől hántja, lelkét láng elemészti -
Nappali fénnyel szórja hívei bűntelen arcát.
Hamvad a tűzben alkonyi égbolt kékje: éjjel
Pernye adózik testtel Ártani Vágyó újra
Megszülető erejének. Küzd ő Márvány Arcú,
Hétkaru Domvik ellen, tépi karjait tőből,
Kart, hetet szór a világba: angyal kel fel mindből,
Hírnöke szent akaratnak, küzdeni tompa sötéttel.
Pusztul a földi halálnak, lélekemésztő éjnek,
Ártani Vágyó öcsnek vérvörös fátyla,
Bomlik a hajnal a szérűn, újra lángol a máglya.

S újra a nappal, visszatértét éjszaka váltja,
Hamvad, éled a tűzben sorra mindenik élő.

Ember, állat, erdő, hegynek ezernyi lakója -
S őreik: Egy Igaz Isten, bölcs ura angyali hadnak,
Szférák általa küldött soknevü őr-fejedelme...

Élet az élet, és úgy vége a bestye halálnak,
Hét kéz, egy akarattal, egy száj hétige-szóval:
Domvik, szent akarattal, forrás, tenger az útja,
Megszületik a világban, úr kell gyenge vizének...

Szemelvények a *Septameron*ból: Dogmatikus Alapvetés, első szeptád - A Teremtés Műve



Feliratok egy törött kőtábláról

Az alábbi szöveg a belső-kráni Tiltott Tartományok egyikéből került elő egy kilenc darabra hasadt bazalttáblára vésve. Archaikus aquir rúnákkal íródott, és az egész birodalomban senki sem akadt, aki el tudta volna olvasni. Fordítását végül egy Tokh-Tassarban élő vérfilozófus készítette el, aki huszonnégy napos munkája során se nem aludt, se nem evett, se nem ürítkezett; amikor az utolsó írásjegyet pergamenre vetette, kifordult kezéből a toll, és holtan borult a másolópultjára. Általános vélekedés szerint egy Káosz-angyal lényegítette át, s tartotta megszállva egész idő alatt.

"Az erő: sötétség. A hatalom: káosz. Az ősminták: energia. Örvény fortyog, hidegen lüktet, véresre nyílt torok, csillagokat elnyelő. Bölcsője s sírja mindeneknek; halált fiadzik, mielőtt élet született volna bárhol. Ő a Létezők Leghatalmasabbika; és ő az Egyetlen Létező.

Hazugság, hogy a teremtés a Szó s a Gondolat műve volna. Nem volt akkor Szó; és nem volt Gondolat. A Létezők Leghatalmasabbika nélkülözi az értelem sémáit; vak és idióta. Hangtalan hörgő tébolyában önmagát emészti szét. Önnön húsát falja, ha éhes; önnön vérét szívja, ha szomjazik.

Olykor elpusztítja magát, majd újra összeáll. Végtelen ismétlődés, a haláltalan visszatérések körforgása. Ezekből a periódusokból születik az idő; az első olyan fogalom, amely Tőle különváltan, Rajta kívüle létezik.

A Létezők Leghatalmasabbika ölni vágyik, pusztítani akar; valami mást végre, nem önmagát. Részeket szakaszt le hát magából, külön rekeszti, saját léttel ruházza fel őket. Minták képződnek. Eszmék. Színek. Torzalakok.

A Leviatán: az űrt kitöltő tömeg, az örvény ráncaiban megsűrűsödő sötétség. A csápokkal kebelező száj, a lidércálmok fullasztó súlya a mellkason. Az utolsót lobbanó elmékben támadó döbbenet.

A Farkába Harapó Kígyó: az idő lelke, a söprő áramlat, hullámok tompa zúgása az éjszakában. A hideg kohó, ami reszkető pernyévé hamvaszt, lezárja az utakat, véget vet a gondolatoknak.

A Sárkányok Atyja: a tisztátalanság esszenciája, a holttá hűlő vér, amely tovább kering a dermedő erekben. Láng és láz, amely nem fűt, de fagyaszt. Rianás a jégpáncél kérgében.

A Vak Korcs: a cél nélkül való teremtés, a lúgkövön kihajtó mag konoksága, rémült kapkodás a sápadó élet kontúrjai után, az utolsó percekben, amikor a görcs már béklyóba verte a szívet. Hiúság vására, hasztalan remény.

A Létezők Leghatalmasabbika végtelen mohóságában túl sokfelé aprózza szét magát. Amikor el akarja nyelni sarjait, azok ellene fordulnak, szembeszállnak vele. Az első háború ez; a formátlan lüktetésé, a testen kívül rekedt indulatoké. Meghal benne a csend, és felsikolt a sötétség.

A Leviatán örvénybe szippantja a Létezők Leghatalmasabbikát; a Farkába Harapó Kígyó tükröt tart elébe, a Sárkányok Atyja fagyot fuvall belé, a Vak Korcs értelemre nyitja a szemét. A sarjak ízekre szaggatják, rút parányokká tépik teremtőjüket. Az első atyagyilkosság, de nem az utolsó; magasztos hagyományok megalapozója.

Az első istenek szörnyetegek voltak.

Irgalom adassék nékünk, unokáik unokáinak!"



Adalékok Krad tanítása szerint

"Már a Crewoini Őstárban említtetik, hogy az elsődleges anyagi síkok - ritka kivételektől eltekintve - gömb alakúak, és az univerzumok végtelen sokaságában hasonló pozíciókat foglalnak el. Az Őstár planétának nevezi e matériaformát, használjuk hát a továbbiakban ezt az elnevezést mi is!

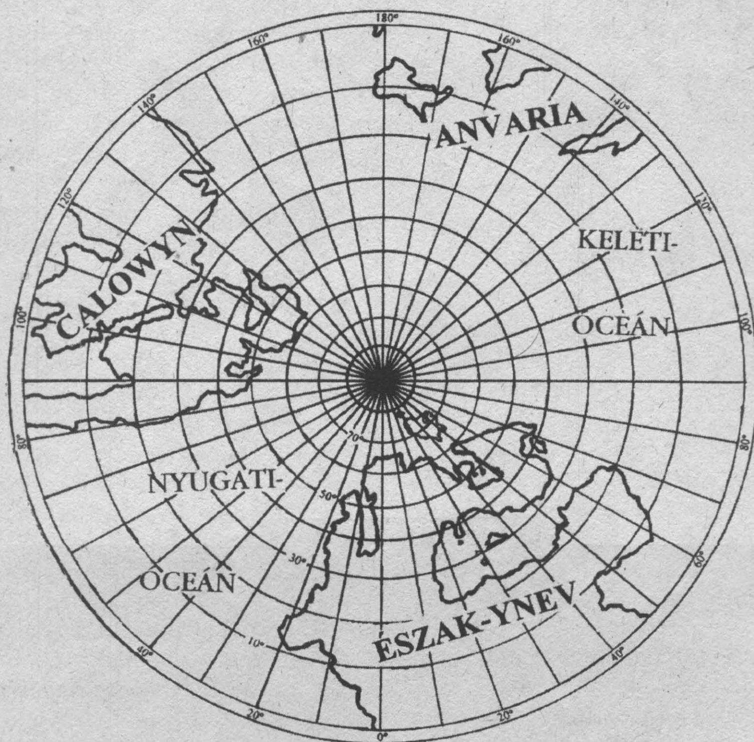
A planéta, mely otthonunkat, Ynevet hordozza, más planétákkal együtt, sorukban negyedikként rója köreit aranysárga napja körül. Születése után védtelenül, gazdátlanul úszott az idő tengerén, mígnem eljöttek a Nagyok, a csillagok teremtői, s szépségét látva kristályszférák csodásan bonyolult együttesével vették körül. A bölcsek kilenc, különbkülönb törvények szerint mozgó szférát különböztetnek meg. E szférák egymáshoz viszonyított helyzete szabja meg, mely napokat és planétákat láthatjuk halandó szemünkkel az éji ég boltozatján, s hogy mely égitestek terjeszthetik ki e világ lakóira éteri hatalmukat. A csillagok és planéták a külső sötétségben, a holdak a szférákon belül járják útjukat - nem tévedtek hát a poéták, kik isteni erők foglalatában tündöklő ékkövekként beszéltek róluk, és nem túloztak azok sem, kik a végítélet idejét a holdak lehullásának órájára teszik. Egynémely gondolkodó úgy véli, hogy a világ kilenc Korának elmúltával a szférák széthullanak ugyan, ám a halál ideje helyett az új életé köszönt be - igazukról évtízezredek múltán lesz (ha lesz) módjuk meggyőződni azoknak, kik e földön utánunk jőnek.

A szférák alatti világ ötszázötvenmillió négyzetmérföldnyi területének jó kétharmada szárazföld. Az Enrawelli Tudástár bölcsei Keleti- és Nyugati-óceánként említik a kontinensek közt háborgó vizeket; ezek méretéről úgy alkothatunk fogalmat, ha tudjuk, hogy még a kisebbik, a Keleti-óceán is huszonháromszorta hatalmasabb, mint az egész flottákat elnyelő Quiron-tenger. Planétánk három kontinenssel, Anvariával, Calowynnel és Ynevvel, két roppant szárazulattal, Beriquellel és Larionnal, valamint kiterjedt szigetvilággal büszkélkedhet. Mi tanulmányunk voltaképpeni tárgyát, Ynevet illeti: kiterjedése már az óidőkben partjaira vetődött kyreket is megdöbbentette. Kétszázmillió négyzetmérföldes területével nemcsak egyes szárazulatok nagyságát múlja felül - óriásibb valamennyinél..."

Igrain Reval: Geoframia

YNEV CALOWYN ANVARIA

1:900000000



Tájak, országok, hatalmak

A *előző fejezetben* olvasható idézetek az Ynev őskorát tárgyaló legkülönfélébb munkákból származnak. Teljesebb válogatás összeállításával próbálkozni hősies, ám eleve reménytelen vállalkozás volna: a témával foglalkozó irodalom annyira kiterjedt és szerteágazó, hogy tartalma százennyi kötetben sem férne el maradéktalanul.

A most következő összefoglaló rövid áttekintést nyújt Ynev geográfiájáról; elsősorban a kalandozók szempontjából elengedhetetlen információkra szorítkozik, melyek híján életük egy lyukas rézgarasnál is kevesebbet ér.

A kontinenst hagyományosan két tájegységre, Észak- és Dél-Ynevre szokás felosztani, e kettősség tükröződik majd az alábbiakban is. A két hatalmas területet a Sheral-hegység monumentális vonulata választja el, helyénvaló tehát vizsgálódásunkat itt, a Világ Tengelyénél megkezdenünk.



Kitekintés

A Sheral legóriásibb csúcsa jó húszezer lábnyival magasodik a tengerek szintje fölé. Örökkön hó borítja; a bölcsek szerint olyan vékony, oly ritkás légréteg választja el a Mindenség Felsőbb Szféráitól, hogy éjjel-nappal a csillagok dermesztő fényében fürdik. Pusztító erővel tűz rá a nap is: nincs az a szívós teremtmény, mely szikláinak repedéseiben megél. Ember lába sosem érintette, de azt tartják, belátható róla a Teremtés művének egésze, az északfokon ködlő Beriquel partjaitól a Déli Jégmezők pereméig.

Jöjj hát, kalandozó, tekints körül ez egyszer úgy, ahogy csak istenek tehetik!

Mert onnét, ahová a képzelet röpít, valóban minden látható. A Nagy Választó két oldalán alázúduló vízesések, az északnak és délnek rohanó hegyi folyók. A felszálló párán, permeten túl folyamok szalagja csillan, kanyarulataikban ékkövek csupán a hatalmas és büszke városok. A paránynak látszó beltengerek tükrén fehér vitorlák - kereskedelmi, hadi- és kalózgályák - sokaságát űzik a változó szelek. Északon a növényzet zöldje, Délen a Taba el-Ibara aranyló homoknyúlványa ötlik szemedbe; a sivatag hullámzón forró lehelete elhalványítja a Kráni hegység bérceit, melynek gyűrűjében ármányait szövi az Yneven tanyát vert ős Gonosz.

Egy sólyom röptét kísérve északnak villan most tekinteted. Az Elátkozott Vidék sötétlő foltján időzik, majd tovább halad; végig a síkokon, seregek temetőin, csonthalmok fölé emelt dombokon, átfogja mindazt, ami hajdan egy nagyra hivatott, ám szerteszórt nép birodalma volt. A kontinenst kétfelől ölelő óceán habjain játékszerek a hajók: nem, vagy alig ismert földek felé, biztos révbe igyekeznek.

A szem megfárad, a sólyom a felhőkbe vág: lelkesen s borzongva állsz a Világ Tetején. A Szférák hideg fénye tűz reád megint - sugarai lejjebb, mind lejjebb vezérlik lépteidet.

A Sheral kisebb-nagyobb csúcsain, fennsíkjain világtól elvonult mágusok, asztronómusok és szerzetesek rejtőznek; napjaik folyása lassú, akár a gleccserek vonulása; közel jutottak az éghez, a végső bölcsesség forrásához, de el nem érhetik. Szánod őket, de mert egyelőre nincs dolgod velük, folytatod utadat, mégy, amerre a fény vezet. A roppant sziklatorlasz nyugati lejtőin, a fenyveseken és lombhullató erdőségeken túl, a messze kéklő Godorai-tenger partján fekszik Erion, a Kalandozók Városa, melynek falai közt - ha erszényed engedi - mindenkor szívélyes fogadtatásra lelsz.

Célhoz értél. Ynev köszönt.

Múltja kísér, üzen: ha álomra hajtod fejed, megelevenedni látod képeit.

A Rivai Apokrif dorani olvasata szerint a Nagyok, akik Ynev szféráit - s talán a mindenséget - teremtették, távozásuk előtt megszabták mind a kezdet, mind a vég pillanatát. Az első napkeltét kilenc sorsfordulóval választották el az utolsótól. Kilenc kor követi egymást, kilenc jóslat teljesül be, mire a halandók saját kezükbe vehetik sorsukat.

A világ ifjúságáról, a Nagyok távozása utáni Első Korról keveset tudunk. A bölcsek úgy tartják, a levegő sokkal ritkább volt akkortájt, a háborúkat a magasban vívták, a holtakat pedig az űrnek adták ahelyett, hogy a földbe temették volna. Ynev szoros kapcsolatban állt a Mindenség Felsőbb Szféráival, és bizonyos Kapuk révén más létsíkokkal is; ekkor érkeztek a kontinensre mindazon ősi népek, melyekre a ma embere tisztelettel vagy iszonyattal tekint.



A Másodkor a hagyomány szerint a "harcos béke" korszaka volt. A messziről idevetődött népek ekkor alakították ki saját befolyási övezeteiket a nap és a holdak alatt, szövetségek születtek és enyésztek el, mint homokban a zápor nyoma.

A Harmadkor vad háborúságai a felismerhetetlenségig megváltoztatták a kontinens arculatát. Pusztító csatákban mérték össze erejüket az elfek, az amundok és a dzsennek; az aquirok a föld, a yamm-haikanok a tenger mélyére rejtőztek ellenfeleik haragja elől. Mondják, ekkor jött létre az Ynevért küzdő halhatatlanok egyezsége, mely valamennyiük számára megtiltotta hatalmuk közvetlen alkalmazását az elsődleges anyagi síkon. Az általánosan elfogadott nézet szerint a Harmadkor istenei már csak nevükben és megjelenési formájukban különböztek a maiaktól, lényegüket tekintve azonosak voltak velük.

A Negyedkor az emberi nem felemelkedésének ideje, a klasszikus kultúrák felvirágzásának kora volt. Az ember ekkor még nem uralta, hanem szolgálta a mágiát, alkalmazásáért sokan az életükkel, még többen józan eszükkel fizettek. Erős államokat hoztak létre, tudásuk legjavát azonban harcra és pusztításra fecsérelték - el kellett bukniuk. Ekkor alapíttatott Krán, ekkor lépett szövetségre Ranagol a déli aqirokkal, és ekkor helyezte fölébük félisten fattyait.

Az Ötödkor, melyből a kontinens legendáinak, hagyományainak, írásos és tárgyi emlékeinek zöme származik, Északon Kyria, Délen Krán egyeduralmának kora volt. Az istenek többsége ekkor öltötte fel máig ismert ábrázatát, s e kor végén öltött testet Yneven az Orwellaként emlegetett irtózat, hogy beteljesítse bosszúját a kérészéletűeken.

A Hatodkor, a Kyria bukását követő káosz ideje a hatalomra éhes gonoszságnak kedvezett. Olyan szerzetek bukkantak fel a kontinensen, melyeket évezredekkel korábban elfeledtek, olyan Kapuk tárultak fel, melyek nyitját senki nem ismerte - ám ezeken át nem szörnyetegek, hanem eleddig ismeretlen embernépek érkeztek Ynevre, és az ősi fajok fenyegetésével dacolva létrehozták Észak szabad államait.

A világ jelenkorában, a Hetedkorban tán csak Erion ugyanaz, ami ezredévekkel korábban volt: pihenőhely a kalandozóknak, menedék az elmélkedőknek, akik arra keresik a választ, honnét jött és hová tart e titokzatos fajzat, az ember.



Ősi kultúrák titkai

KYRIA

Jó húsz évezrede, az Ötödkor hajnalán hatalmas flotta futott be a Riegoy-öbölbe. A hajók messze napnyugatról, Calowynről jöttek, építőik kultúrája sokkal fejlettebb volt Észak-Ynev őslakóiénál. A fehér hajú, gleccserkék szemű harcosok elözönlötték e területet, egészen a Sheral-hegységig. A helybéliek - a crantai királyság alattvalói - elkeseredetten küzdöttek, de alig egy évtized alatt vereséget szenvedtek, és kénytelenek voltak alávetni magukat a kyrek - így nevezték magukat a jövevények - akaratának.

A századok során, ahogy a hajdanvolt Cranta népének vére elkeveredett a hódítókéval, feledésbe merültek a sérelmek, s Kyria felvirágzott. Gazdagsága párját ritkította: városok, kikötők épültek, a tartományokat pompás úthálózat kötötte össze. A hatalmat a császár, az anyrok - vagyis papok - és a Hatalmasok - a birodalom mágusai - együttesen gyakorolták, ám ők váltig őrizték vérük tisztaságát. A Hatalmasok tanácsának élén a legfelsőbb papi méltósággal is felruházott, tizenegyedik anyrként emlegetett uralkodó állt.

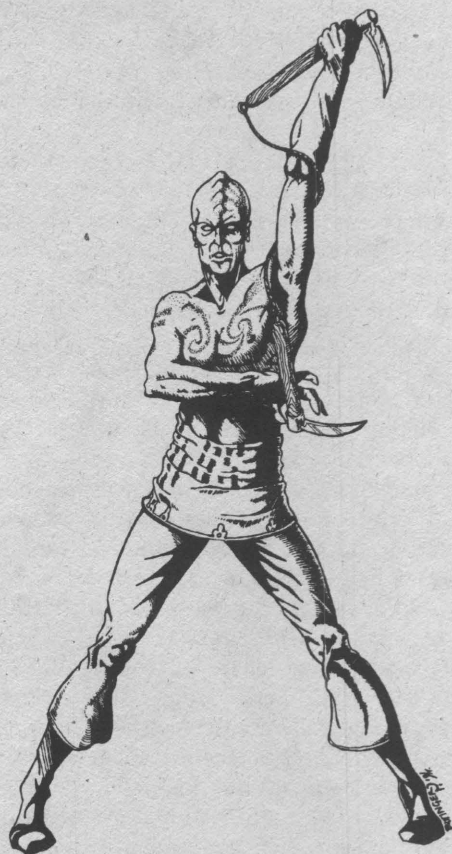
Kyria tíz tartományra - Adwilron, Enrawell, Freiglund, Giffitha, Keilor, Kyall, Rualan, Toron, Vindoria, Zighroat - oszlott. E területeket egy-egy herceg, anyr és tíz Hatalmas kormányozta. Enrawell, a birodalmi főváros a mai Erigow helyén állhatott, és az akkori világ igazi csodájának számított. Itt épült meg a Csaták Palotája, a Kristálykönyvtár, az Őselemek Szentélye és a Jendari Aréna.

A birodalom virágzását sokáig semmi sem zavarta. A Sheral lejtőin előforduló határvillongások csak arra voltak elegendők, hogy a harciasabb fiatalok kalandvágyát kielégítsék. Úgy tűnt, Kyria az örökkévalóságig fennmarad.

Mintegy hatezer évvel ezelőtt aztán Orwella istennő - aki utóbb a pyarroni pantheon Kitaszítottjaként vált ismertté - megszegte az Ősi Egyezményt, székhelyét az Elsődleges Anyagi Síkra tette át, és a birodalom vesztére tört. Magához szólította sötétben teremtett, titokban rejtegetett szolgáit, az orkokat és a goblinokat. Egy tartomány, amely később az Elátkozott Vidék nevet kapta, helyet adott papjainak és teremtményeinek. A császár és tanácsadói későn figyeltek fel a fenyegetésre, és rosszul mérték fel a helyzetet, mikor lekicsinyelték. A fellángoló háború ötszáz éven át tombolt, és a birodalom minden tartalékát felemésztette. Toron tartomány Hatalmasainak lázadása, Orwellához pártolása szinte reménytelenné tette a további küzdelmet.

A birodalom a széthullás küszöbén állt, mikor maguk a Hatalmasok is két pártra szakadtak. A Tanács egyik fele Calowynre távozott a Kristálykönyvtár anyagával, míg társaik a Rettent Asszonyával való leszámolás mellett döntöt-

tek. A véget azonban sem a gra-tinoli csatában (Pyarron előtt 3012) aratott kyr győzelem, sem a mágusok vereséggel felérő diadala nem odázhatta soká. Noha Orwella a Külső Sötétségbe taszíttatott, a birodalom dicsősége is elenyészett: a megmaradt tíz anyr az utolsó császárral, Shri-En Igronnal együtt a Változások Síkjára menekült a zűrzavar elől. Odaát a legenda szerint roppant tornyot emeltek, és maguk köré gyűjtötték, síron túli léttel ajándékoztak meg minden csatában elesett kyr harcost.



Elátkozott Vidék

A Tinolok övezte medence, Kyria Rualan nevű tartománya a Pyarron előtti 3500-as években kapta az Elátkozott Vidék nevet.

Az itt élők mindig is sértve érezték magukat, amiért a székesfőváros-választáson nem Rualan, hanem Enrawell részesült a legfelsőbb kegyben. A gyűlölködés évszázadokon át tartott, és mikor a Pyarron előtti 3631-ben oda költözött az akkori császár ikertestvére, Reigh-En Zerdal, szívélyes fogadtatásra talált. A gyenge idegzetű herceg kora gyereksége óta gyűlölte bátyját, váltig állította, hogy az udvar tévedés áldozata: voltaképp ő az elsőszülött, az a másik bitorolja csupán a trónt. Az udvar iránt érzett gyűlölete rokonszenvet ébresztett a rualaniakban, így amikor a herceg - ki tudja, miként - megidézte Orwellát, az esemény titokban maradt. A Kitaszított első megjelenését követte a második, a harmadik és a többi. Idővel a Gra-Tinolon felépítették az istennő főszentélyét, s az ezt követő esztendők során az ormokon gombamód elszaporodtak Orwella templomai.

A herceg tanácsadói megígérték, hogy letörik az anyrok és a mágusok hatalmát, s őt ültetik a császári trónra, amennyiben kész Orwellát a birodalom főistenévé nyilvánítani. Sorra végeztek a tartomány főpapjaival, Rualan felett ettől kezdve voltaképp a Rettenet Asszonya uralkodott, Reigh-En Zerdal szánalmas báb volt csupán. Hogy pontosan mikor ölték meg lelkét anélkül, hogy testében kárt tettek volna, nem tudja senki, de ötven-egynéhány év múltán - midőn bejelentették a tartomány kiválását a birodalomból - testét sem tartották szükségesnek többé: mint mondják, a hegyek egy feneketlen barlangja nyelte el. Ekkorra a Tinolok méhe már több százezer orkot és goblint rejtett - ezeket a kreatúrákat Orwella az emberek megcsúfolására, torznak és elvetemültnek teremtette.

Rualan függetlenségét a császár nem ismerte el, s a nyugati határ hetedik légióját küldte a lázadók ellen. A Rettenet Asszonyának főpapnője sem tétovázott, kibocsátotta felfegyverzett szörnyeit a hegyek gyomrából. Dühüket a vidék lakossága nyögte. A nyugatról érkező harcosok elborzadva szemlélték a pusztulást, majd kitelt az ő idejük is: Pyarron előtt 3588-ban, a Gra-Tinol árnyékában megsemmisítő vereséget szenvedtek.

A visszavágás nem késett soká: a Hatalmasok tanácsának nyolc tagja a helyszínen termett, és pár óra leforgása alatt valósággal megtizedelte a szörnyek seregét. Az öldöklésnek Orwella és papnői vetettek véget: a Hatalmasok elvesztették az istennővel vívott varázspárbajt, s maguk is odavesztek.

A következő hat évben nem volt tanácsos a tartomány területére lépni, mert a temetetlen holtak bosszúja gyanánt kegyetlen járványok dúltak, elpusztítva mindazokat, akiket az orkok és a kyrek megkíméltek.

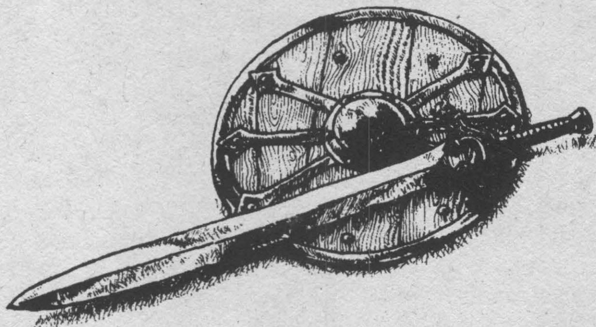
A Kitaszított papnőivel élőhalottakká változtattatta kivérzett szörnyetegeit, így rontott ismét a birodalomra. Közben a hegyek mélyén megint orkok, goblinok és más elfajzott teremtmények születtek a semmiből.

Az ezt követő évszázadok csatáinak kimenetele váltakozó volt. Lassanként a környező tartományok is elnéptelenedtek. A Hatalmasok még kétszer semmisítettek meg majd minden élőt és élettelent, végül, a Pyarron előtti 3502. esztendőben repedések támadtak az Asztrálsík és az Elsődleges Anyagi Sík határán. A hatás eleinte csak szokatlanul heves viharokban mutatkozott meg, a folytatás azonban annál rémisztőbbnek bizonyult.

Az idők folyamán a vidék gonoszsággal itatódott át. Különös dzsungel nőtte be a szikláig lecsupaszított tartományt, s többször jelét adta rosszindulatának: egy alkalommal min-



denestül elnyelte a harcoló feleket. Itt később óriási mocsár keletkezett, örök mementójaként a Tini-Tinoli csatának. Ekkor - valószínűleg Orwella közbelépésére - az erdő felhagyott önálló tevékenységével, és több élőlényt nem ragadott el.



A háború kimenetelét végül az döntötte el, hogy Toron tartomány urai is a Kitaszított oldalára álltak. A hadszíntér áttolódott Keilor és Freiglund tartományokba, és mind közelebb került Enrawellhez.

Az Elátkozott Vidék a majd' ötszáz évig húzódó háború során mindvégig a Rettenet Asszonyának székhelye volt. Újabb ütközetre itt csak Pyarron előtt 3012-ben került sor, amikor az anuriai sárkánylovasok és a túlélő Pusztítók Jahrn-On Kryel vezetésével felmorzsolták az istennő seregét. A Hatalmasok megmaradt csoportja behatolt a főszentélybe, végzett a Kitaszított papnőivel, és Orwellára támadt. A kyrek végső kétségbeesésükben felidézték az Őstüzet, ezt a mindent elemésztő erőt, amelynek azonban képtelenek voltak parancsolni. Az Őstűz annyira meggyengítette a Rettenet Asszonyát, hogy kénytelen volt évezredekre a Külső Sötétségbe menekülni -, de a felidézők közül is sokakat a nemlétbe taszított.

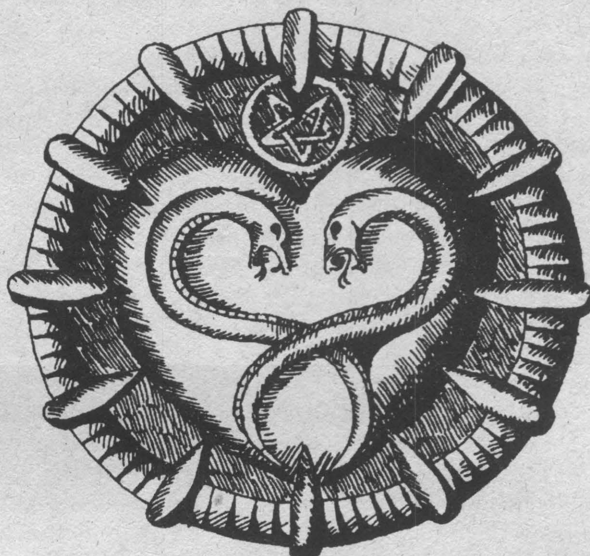
Az Elátkozott Vidék azóta a borzalom, a megnevezhetetlen gonoszság, az élőholtak földje. A romok közt kísértetek és lidércek bolyonganak, egyetlen élőlény sem maradhat meg az átkos dzsungelben, mely éjszakánként rémeket álmodik, és vad időviharokban újra- meg újrajátssza a régmúlt csatáit.

GODORAI BIRODALOM

A Kyria bukását követő sötét századokban született hatalom; az anarchikus állapotban leledző Észak kulturális értékeinek zömét ide menekítették. Hercegei kezdetben a helytartó címet viselték, és a kyr civilizáció újbóli felemelkedéséért küzdöttek. Kyr isteneket imádtak, a kyr volt a hivatalos nyelv, kyr hagyományok szerint zajlott minden szertartás. Hiába gyűjtöttek azonban egybe minden tudást, hasznát nemigen látták: a godorai nemesek inkább harcosok voltak, mint tudósok, és szüntelenül viszálykodtak a környező államokkal. Birodalmuk ennek ellenére négyezer éven át virágzott, az uralkodó székhelyét, Eriont pedig a Városok Városaként emlegették.

Az idők folyamán a kyr hagyományok lassan háttérbe szorultak. A godoraiak ragaszkodtak kyr isteneikhez, a formákkal viszont mind kevesebbet törődtek. A helytartókból hercegek lettek, Erionban megépült a Felső Palota, amely már alig emlékeztetett az előkelőség netovábbjaként emlegetett enrawelli Császári Palotára. A hanyatlás szélétől meglegyintve Godora nagyjai kísérletet tettek a kyr birodalom visszaállítására. Létrehozták a Godorai Függőkertet, hogy annak szent ligeteiben testet ölthessenek, mindent újrakezdhessenek az istenek. A kyrek öt halhatatlanjának találkozása azonban ádáz küzdelembe torkollott, és a Függőkert sorsával együtt megpecsételődött Godoráé is. A Pyarron szerinti első évezred végére darabokra hullott, városai - Eriont, a kalandozók paradicsomát leszámítva - elnéptelenedtek. Erion koronás fői - számukra természetes módon - máig viselik a "Godora hercege" titulust, és birtokuknak vallják a godorai alföldtől az Anuriai-fennsíkig húzódó kietlen pusztaságot.

A dicsőség árnyai elenyésznek, napfény füröszti szobád padlatát. Ébredj hát, kalandozó! Odalentről emberek zsivaja hallik, kocsikerekek vasalása csikorog az utcakövön. Ablakodon kitekintve kavargó sokaságot, házakat, cégéreket, riasztó pofájú vízköpőket és égbe nyúló templomtornyokat látsz. Értékeidet nyugodtan a szobádban hagyhatod, de ha van eszed, kardot kötsz a reggelihez - elvégre a Hetedkorban élsz, és az ajtón kívül a világ leghatalmasabb városának számos csodája vár.



ERION

A Városok Városában semmi sem lehetetlen, semmi sem egyszerű - és megtörténhet bármi. Ha Erionba lépsz, biztos lehetsz benne, hogy életed teljességgel megváltozik. A legkevesebb, ha néhány nap múlva valami istentelen helyre tartó, őrült csapatban találod magad... ráadásul szerencsés vagy, ha idejében megismered megbízód valódi kilétét és igazi szándékait. Ez a tudás esetleg az életedet mentheti meg, de nem lesz könnyű megszerezned, hisz munkaadód éppúgy lehet külhoni nemesúr vagy egyszerű csaló, mint maga a Halál. Erionban a Halálnak ezernyi arca van, és mind csak arra vár, hogy olyan balekokra bukkanjon, amilyen te vagy.

Erion története

A Kyria bukását követő századokban a káosz hullámverésével egyedül Godora volt képes dacolni. Alapítói, az Örök Háborút túlélő kyr nemesurak egy darabig birodalmuk visszaállításának eszméjét dédelgették, utóbb megelégedtek Godora egységének fenntartásával, végül elbuktak maguk is. Godora területe egyre fogyatkozott az idők folyamán, lakóinak tiszta kyr vére elkeveredett az északról és délről beáramló menekültek, kalandorok vérével. Számtalan dicsőséges csatát vívtak - és legalább ugyanannyit veszítettek - míg egy, a Pyarron szerinti 1024-ben zajlott ütközet után a város uralkodóhercege határozott: parancsot adott a Godora fővárosának, Erionnak (az egyetlen megmaradt városnak) fallal történő körülvételére. Az említett ütközetet megnyerték ugyan, ám a herceg rádöbbent, hatalma többé nem elegendő ahhoz, hogy Godora távolabbi, a folytonos háborúk miatt egyre néptelendő területeit megvédelmezze. A birodalom népei szétszóródtak vagy Erionba költöztek: a város lassanként sosem látott méreteket öltött.

Napjainkban nem csak a legősibb - több mint hat évezredes - még álló város, de a világ leghatalmasabb települése is egyben: lakóinak száma meghaladja a tizenkétmilliót, ám alkalmanként tizenötmillió ember és egyéb lény nyüzsög falai között. Területe éppily óriási: közel elővárosaival egyetemben jó ezerhétszáz négyzetmérföld, fala pedig, mely építésének megkezdése után ezernégyszáz évvel érte el jelenlegi nagyságát, százhetvenkét mérföld hosszan kígyózik Godora lankáin át. E védmű magassága hatvanöt-hetven méter közt váltakozik, vastagsága helyenként eléri a fél mérföldet. Számtalan üregnek, titkos folyosónak és teremnek szolgál rejtekül. Mivel a fal több mint egy évezreden keresztül épült, s tervezőinek gyakran már az emléke is feledésbe merült, a járatok és különböző méretű helyiségek legtöbbje ismeretlen a város mai urai számára. A titokzatos helyek olykor összeköttetésben állnak az Erion alatt húzódó csatornarendszerrel, és ezt ki is használja mindenki, akinek rejtegetnivalója van: számtalan titkos társaság, szekta, tolvaj- és orgyilkosklán választotta búvóhelyül. Az idők során a bújkáló csoportok egy része természetesen kipusztult, csapdáik és egyéb védelmi rendszereik azonban megmaradtak. Majd' mindenki hallott már legendákat az erioni fal üregeiben található kincsekről, kevesen vannak azonban, akik effélére bukkantak, és elő is kerültek zsákmányukkal.

Tudvalévő, hogy a falban sajátos életformák alakultak ki, melyek veszélyesség dolgában az Elátkozott Vidék lényeivel vetekszenek. A kutatók Tharr-szentélyeket, Orwellatemplomokat találhatnak a fal üregeiben, másutt tolvajklánok, boszorkányszekták ütöttek tanyát, és kegyetlenül védelmezik ottlétük titkát. Ezek azonban csupán a köznapi veszedelmek - mert a balszerencsés kalandor sokkal rosszabbul járhat. Olyan törzsek tengődnek a fal nyirkos homályában, melyeknek tagjai csak éjjelente merészkednek a külvilágba, hogy iszonytató szenvedélyükhöz - az emberevéshez - áldozatokat gyűjtsenek. Másutt élőholtak kóborolnak, sőt, ha valaki a letűnt korok egy-egy megmaradt szigetére lelve nem kezeli kellő óvatossággal az ott talált eszközöket, egy-egy démon is felbukkanhat. Megöli az őt megidéző betolakodókat, s azután még sokáig bolyong a folyosók labirintusában, míg kijáratra - vagy új ellenfelekre - akad.



Erion urai

A városban herceg uralkodik, aki változatlanul a godorai birodalom fejének, Kyria helytartójának vallja magát. Az eltelt hat évezred alatt számtalan dinasztia váltotta egymást; a mostani - a da Viniel család - nyolc évszázada ad uralkodókat Erionnak. A nemesség hasonlóképp ősi; a legfiatalabb família is jó három évezredre tudja visszavezetni családfáját.

Nem könnyű erioni - avagy godorai - nemességhez jutni. Ez a háborúk szórványos voltán túl gazdasági okokra vezethető vissza: miután Erionon kívül Godorának - s így az uralkodónak - nincs földbirtoka, osztani sem tud belőle hűbéreseinek. A nemesség, jobb híján, jövedelmező kiváltságokat kapott, ezek képezik anyagi jólétének alapját. Ahhoz, hogy valaki véglegesen letelepedhessék a kalandozók városában, valamely nemes támogatását kell élveznie. A letelepedési engedélyt természetesen bármikor visszvonhatják, és a polgárok, hogy ez ne történjék meg, évente adót fizetnek (ajándékot adnak) az őket támogató nemesnek. Ugyancsak valamely nemes támogatása szükségeltetik ahhoz, hogy valaki üzleti tevékenységet folytasson, ezért a kegyért szintén ajándékokkal kell kedveskedni - minél nagyobb az üzlet, annál pompásabb ajándékkal.

A herceg a várost kerületekre - mintegy tartományokra - osztotta, e kerületek (közel nyolcezer kerület van, némelyik nem nagyobb néhány háztömbnyinél) letelepedési és üzletnyitási jogát adományozta egy-egy nemesi családnak. A jog - így a jövedelemforrás - mindig az elsőszülött fiúra száll, a többi gyermek vagyontalan lesz, ezért, ha egy családban több fiúgyermek születik, ezek bizonyosan valamely egyetemre vagy lovagi rendházba kerülnek. Leánygyermek nem örökölhet: ha nincs fiúutód, a kerület joga visszaszáll az uralkodóra. A jog át nem ruházható, hozományul sem adható, ezzel veszi elejét az udvar a hűbéres családok túlzott megerősödésének. A hercegi família a kapupénzeket, a kikötői vámokat és a Palotanegyed bevételét magának tartotta fenn.

Minden nemesi család saját hadsereggel rendelkezik, s feladata, hogy kerületében a törvényeket betartassa. Ezek a törvények különlegesnek tűnhetnek egy külhoni számára, a maguk könyörtelen módján azonban igen logikusak. Miután Erion a kalandozók fogadására és ellátására rendezkedett be, a törvények döntő többsége nem vonatkozik rájuk, ezzel is hangsúlyozva lehetőségeiket. A város nem állandó lakói és látogatói egymás közt bármit tehetnek, az őrség nem lép közbe. Csak olyankor cselekszenek, ha erioni polgárok, netán a város kárára történik bűncselekmény. A bűncselekmény megítélése persze kényes dolog. A kerületek nemesurainak húsbavágó anyagi érdeke, hogy alattvalóik békében éljenek, üzleteik zavartalanul virágozzanak - ám ezt nem mindegyik őrség tudja szavatolni. Az előkelőbb negyedekben (ezek közé tartozik a Palotanegyed, a Kereskedőnegyed és a Szórakozónegyed), ahol magasak az adók, így több pénz fordítható a nemesi őrségekre, a közbiztonság jobb: e kerületek urai volt kalandozókból és veterán zsoldosokból szervezik csapataikat, akik a ma rendbontóival is képesek felvenni a harcot. A leghíresebb persze a hercegi palotaőrség, mely drága pénzen fogadott külhoni fejvadászokból és gladiátorokból áll. A szegényebb negyedekben a bűnözésnek semmi nem szab határt. A kalandozó egész piacokat foszthat ki, háztömbnyi boldogtalant gyilkolhat le, ha kellően erősnek mutatja magát, hisz a kerület ura jobban félti őrségét, mint alattvalóit. Miután egy-egy család, egy-egy üzlet csekély jövedelmet jelent kincstárának, vesztesége sem számottevő. Ráadásul mindig akadnak betelepülni vágyók, akik az alacsony adókért cserébe vállalnak minden kockázatot.

Pedig rájuk, a köznapi emberekre más törvények vonatkoznak. A város urai szigorúan büntetik a csalást, a gyilkosságot és a lopást. Más kérdés, hogy a tolvajklánokkkal nemigen tudnak mit kezdeni, így egyes kerületek urai megegyeznek egy-egy klán vezetőjével, váltságot fizetnek a klánnak, és ha azoknak mégis törvény előtt kell felelniük tetteikért, befolyásukat is latba vetik az érdekükben. Cserébe a klánok nem működnek az adott kerületben, sőt, a szabadúszó tolvajok ellen is fellépnek. A kevésbé szerencsés kerületek nem élveznek efféle védelmet, őrségük úgyszólván tehetetlen a tolvajokkal szemben. Ám ha egy-egy besúgó révén tudomást szereznek búvóhelyükről, egész hadsereget küldenek ellenük: a kerület ura inkább kalandozókat, zsoldosokat bérel - hisz ez egyszeri kiadás -, semhogy megtorlatlanul hagyja a klánok pimaszságát. A tolvajok ezért mindenütt jól meggondolják, meddig merészkedjenek.

Erion negyedei

A város nyolc nagy negyedből áll, ezekben igen eltérő gazdasági viszonyokat találhatunk. Az árak változatosak, ám általánosságban leszögezhetjük: Erion Ynev legdrágább városai közé tartozik. Ha az utazó tudja, mit és hol keressen, persze jól is járhat, ha azonban nem ismeri a viszonyokat, egész vagyont költhet semmiért. Mondják, ami nem kapható Erionban, az nem létezik, s ugyanez áll a szolgáltatásokra is: bérgyilkost, bölcset, állandó vagy alkalmi szeretőt éppúgy találhat magának az ember, mint alkimistát, asztrológust, netán bérvarázslót - csak azt kell tudnia, hol keresse az illetőt.

1. Palotanegyed

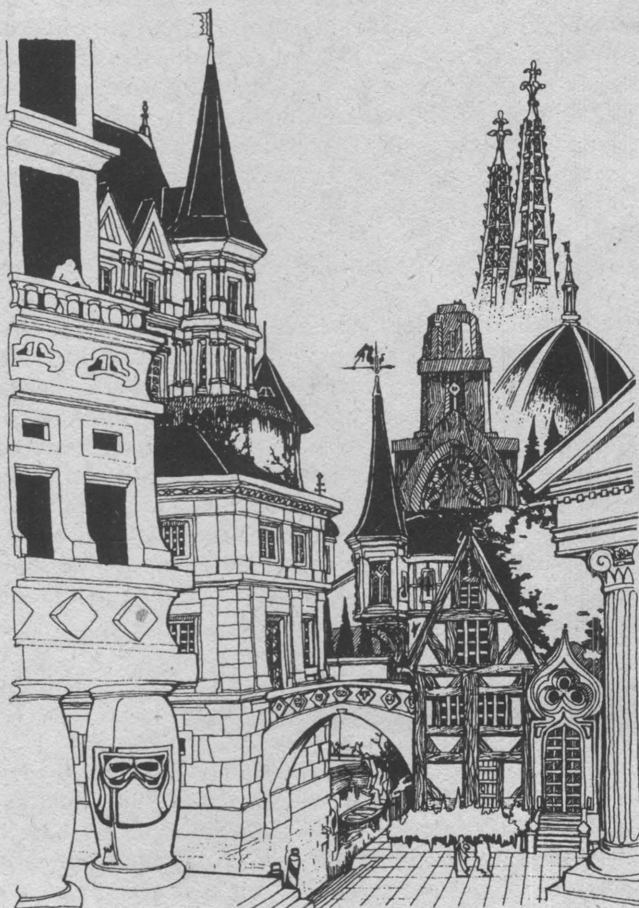
Erion legelegánsabb negyede; mindössze százkilenc kerületből áll. Külön fal veszi körül, ezért gyakran hívják Belsővárosnak is. Az uralkodócsaládon kívül itt él a nemesség kilencven százaléka, de szinte minden nagyobb rend saját palotát tart fenn benne. A Hercegi Palota kisebbfajta erődít-



mény, az írott történelem folyamán senki nem merte próbára tenni bevehetetlenségét. Jobbról a Főnixek Parkja, balról a Godorai Függőkert határolja. A Főnixek Parkja Ynev egyik csodájának számít különös növényzetével, melynek egy része nem is erről az Anyagi Síkról származik. Nevét arról a hat különféle főnixről kapta, melyeket Ediomad főhierarchája adományozott békés szándéka jeléül a város egyik régi heregének, Vidiorta da Tiomusnak. A főnixek évente egyszer, a Kettős Hold Ünnepén lángokba burkolózva riogatják-szórakoztatják Erion lakóit. A park nyilvános, a belépti díj azonban felettébb borsos: százhúsz arany személyenként, és a kiváltságosakat mindvégig őrség kíséri.

A Godorai Függőkertet senki sem látogathatja - ide a város urainak sincs bejárásuk. Magas bronzkerítés veszi körül, ám nem ez akadályozza meg a behatolást. Odabent hatalmas alabástrompiramis emelkedik, ez rejti a tulajdonképpeni Függőkertet. Bejáratát mágia védi, melyet eleddig nem sikerült megtörni - noha pénzét és befolyását nem kímélve több herceg is megpróbálkozott vele, a bent rejlő tudás és kincs megszerzésének hiú reményében.

A Főnixek Parkja mellett található a Hercegi Könyvtár, melynek gyűjteménye a maga nemében egyedülállónak számít, különösen a történelmi munkák tekintetében. Említésre méltó nevezetesség Darton rendháza, e közel hetven méter magas, ötven méter átmérőjű torony, mely az egyik legújabb épület errefelé: Airun al Marem és Alex con Arvioni emelte Pyarron szerint 3687-ben. Falai közt száznál is több dartonita lovag tanyázik, s olykor kisebb szívességeket tesznek a hercegnek. Mondják, nem véletlenül választotta a két nagymester ezt a helyet, hisz éppen szemben áll a Kradlovagrend székházaival, és a Dreina-rendházzal. Mióta Pyarron renegátnak minősítette al Marem rendjét, az ellenségeskedés állandó - igaz, nem csatákban, inkább kellemetlenkedésekben és diplomáciai intrikákban nyilvánul meg. A torony voltaképp a dartoniták diadalát jelképezi, hisz Airun és követői - az erioni diplomácia harcmezején legalábbis - fényes győzelmet arattak Pyarron felett.



A Palotanegyed kapujának közelében az Inkvizítorok Szövetségének székháza áll: tíz emelet magas gránitépület. Kapuját abbitacélból kovácsolták - azt tartják, bevehetetlenebb erődítmény még a hercegi palotánál is. A főkapun kívül számtalan kisebb, titkos bejárata létezik, itt közlekednek a Szövetség ügynökei, hogy inkognitójukat mindenkor megőrizhessék. A székházon belül lakószintek, tárgyalótermek és pihenőszobák váltakoznak, a pincében pedig olyan börtönök, melyeket rettegve emlegetnek a kontinens sötétlelkű lakói. A Szövetség nagy megbecsülésnek örvend Erionban, lovagjainak, inkvizítorainak bőven akad munkájuk: ha egy Tharr-szentélyt kifüstölnek, a Háromfejű szolgái azonnal két másikat építenek helyette.

Egyedül itt, a Palotanegyedben uralkodik béke és nyugalom; a város többi részétől eltérően nincs állandó nyüzsgés, ordítozás. Az utcák tiszták, gránitkövezetüket állandóan javítják, parkjai rendezettek és művészi ízlésről tesznek tanúbizonyságot, ha nem is oly előkelőek, mint Erigowban. Fogadót mindazonáltal nem találni: külhoni ide csak akkor jár, ha meghívást kap, s bizony az is előfordul, hogy az egyszerű érdeklődőt, ha nem tűnik nemesnek vagy nem viselkedik megfelelően, az őrség kitessékeli.

2. Szórakozónegyed

A város északi kapja mellett terül el, s főként a tehetősebb külhoniak igényeit szolgálja. Számtalan Ellana-szentély - azaz nyilvánosház -, fürdő, játékbarlang, színház, néhány park és a Rivini Aréna várja itt az érdeklődőket. A leghíresebb látványosság persze a Critai Táblát rejtő üvegpavilon, melynek környékére több tucat fogadóiroda települt.

A Critai Tábla a Pyarron szerinti II. évezred végén került Erionba. Hogy miképpen, senki sem tudja, ahogyan az is titok, kik és miért állították éppen oda. A Tábla százkilenc alabástrom és ugyanennyi smaragd mezőt számlál, közepén a Kezdőkörnek nevezett, húsz hüvelyk átmérőjű rubinlap csillog, melybe kyr írásjelekkel vésték: CRITAI. A Táblán harmincegy zafír- és harmincegy alexandritfigura foglal helyet. A tábla és a figurák önmagukban is hatalmas értéket



képviselnek, így érthető, hogy közel egy évszázadnak kellett eltelnie ahhoz, hogy Erion lakói, s a messze földről idesereglő kalandozók és kalandorok belássák: nincs módjuk e kincseket elorozni. A Táblát senki sem védi, csak gyenge mágiát sugároz, ám egyszerűen nem lehet elmozdítani a helyéről, ahogyan a figurákat sem. Próbálták mágiával - még Doranból is érkeztek magiszterek -, erővel; Erion akkori uralkodóhercege előbb lovakkal próbálta elvontatni, később óriásokat hozatott a messzi Északról, de a próbálkozások rendre kudarcba fulladtak. Száztíz év múltán a felsült herceg unokája üvegpavilont építtetett a Tábla köré. Ezt azóta többször lerombolták a kincs megszerzésére törekvők, ám a városbeliek hagyománytiszteletből mindig újat emelnek a helyére. A Táblán az első nap óta folyik a játszma: minden délben lép egy zafír- és egy alexandritfigura, bizonyos napokon több is. A játék ismeretlen szabályok szerint folyik, s immáron kétezer éve nem szakadt vége. Számtalan tudós és bölcs próbálkozott a játék megértésével, a szabályok megfejtésével, ám csak elméletek születtek, hogy azután egy-egy újabb - ki nem számított - lépés alkalmával megdőljenek. A leghíresebb elmélet sem tartotta magát tovább tíz hónapnál. Ekkor kezdtek fogadásokat kötni a következő lépésre: hatalmas pénzeket lehetett nyerni, ha a fogadó eltalálta a következő lépést, bár ez felettébb ritkán fordult elő. Az erre szakosodott fogadóhelyek mostanra nagyon elszaporodtak, a tétek (így a nyeremények is) változó összegűek, egy maréknyi réztől több száz aranyig terjedhetnek - Erionban bárki erszényéhez mérten kísértheti szerencséjét.

A Rivini Arénában a hagyományos módon lehet fogadni. Nem múlik el hét hatalmas gladiátorviadalok nélkül, ezek legtöbbjére messzi földről özönölnek az érdeklődők. A viadalokat általában abasziszi vagy toroni szabályok szerint rendezik, de előfordulnak dzsad típusú viadalok is. Az Aréna óriási: félmillió nézőt képes befogadni, mégis, ha igazi hírességek érkeznek, sokan nem jutnak belépésre jogosító (s mindig az alkalomra készülő) agyagkorongokhoz. E belépők ára igen változatos: a közönséges ülőhelyekért két rezet kell fiezetni, a gazdagabbaknak fenntartott, napernyővel és párnázott székekkel ellátott luxushelyekért egy egész aranyat is elkérnek. Külön részt foglalnak el a lelátón Játékmesterek céhének helyiségei.

A színházakban számos iskola követőinek művészetében gyönyörködhetnek az érdeklődők. Az északi kultúrán nevelkedettek ízléséhez a kyr eredetű látványszínház áll a legközelebb. Az efféle előadások rendszerint az Ötöd- és Hatodkor történetének drámai epizódjait elevenítik fel, több tucat szereplőt, több száz statisztát és hihetetlenül bonyolult technikát mozgatva meg. A *Tinolok árnyékában* című darabban (mely a legendás hős, Lan-Ro Ryen memoárjain alapszik) a színpadot több ízben csatatérré változtatják, s mágiában jártas bárdok segítségével még Anuria sárkánylovasait is megjelenítik. A pyarroni hagyománynak megfelelő karakterszínház néhány, esetenként csak egy szereplővel dolgozik; maguk a darabok voltaképp moralitásjátékok, és csak laza szálakkal kötődnek a köznapi világhoz. Az egyes nézeteket, politikai vélekedéseket, erényeket vagy bűnöket megtestesítő allegóriák tág mozgásteret biztosítanak a színészeknek, akik közt nem egy korszakos művész akad. Teljesítményüket csak a filozófia, a "magas" irodalom rejtelmeiben jártas nézők képesek értékelni - ám Erionban belőlük is megfordul épp elegendő. A dzsad színház alapjában véve mozgásszínház, szereplői nem csupán prózai színésznek és énekesnek, táncosnak is kitűnőek; a darabok témaválasztása és hangszerelése a divathoz igazodik, ezért a kalandozók városán kívül, Ynev bármely táján nagy érdeklődésre tarthat számot. A niarei színjátszás Erionig eljutott képviselői misztériumjátékokat adnak elő, a társulatok tagjait azonban gyakorta csábítják át más csoportokhoz; a dzsad színházak a kivételes adottságú táncosokat, az északi iskolák a mágia titkaiban jártas szertartásmestereket fogadják legszívesebben saját soraikba.

A műsoros szórakozóhelyek ugyanilyen sokfélék lehetnek, és nem feltétlenül a legdrágább létesítményekben részeltetik a legtöbb örömben az érdeklődőt. Az italmérések zöme kész teret adni a betérőket szórakoztató kóbor művészeknek: megszorult bárdoknak, zsonglőröknek, pártfogó



nélkül maradt énekes- és táncosnőknek, szemfényvesztőknek. Egyes fogadók a századok során szép hírnévre tettek szert neves fellépőik révén, akik sorsuk jobbra fordultával rendszerint itt nyittattak maguknak állandó lakosztályt. Torozon híres Tavernájának megbecsült vendége volt többek közt Sian Ten-Noi, a niarei tőrtáncosnő, akinek művészetét a kontinens legendás dalnoka, Iriogo Orel is megénekelte.



3. Fogadónegyed

A Kapuk terét jobbfelől körülölelő negyed a város idegenek által leglátogatottabb része. Közel kétezer fogadó, menedékház, taverna és egyéb szálláshely várja a megpihenni kívánókat - némelyik csak húsz-harminc külhoninak adhat ideiglenes otthont, mások több száz szobával dicsekedhetnek. A Kapuk tere önmagában is nevezetesség: hatalmas és túlzó, mint maga a város; innen nyílik a kontinens legtöbb tájára mágikus átjáró. Két óriási, félkaréjban elhelyezkedő boltívsor rejti a Kapukat, az egyik az indulás oldala, a másik az érkezésé. A téren ezenkívül csupán egyetlen karcsú torony áll, melynek legalsó szintjei - ha a mendemondáknak hinni lehet - igen mélyre nyúlnak, és összeköttetésben állnak a szövevényes csatornarendszerrel. E toronyban laknak a Kapuk őrzői, azok a térmágusok, akik az átkelés biztonságára felügyelnek. Furcsa egy rend, szó se róla: tagjainak tudománya apáról fiúra száll, kívülállót nem engednek maguk közé. Mondják, nem csak a Kapuk működtetéséhez szükséges mágiához értenek, de egyedülálló ismerői a Káosznak s a Káosz szülötteinek is. Tornyuk katakombáiban hátborzongató kisérleteket folytatnak: Kapukat nyitnak a Káosz óceánján keresztül más síkokra, s olykor nem érik be azzal, hogy szolgáikat küldjék át e síkokra: van, hogy maguk indulnak felfedező útra. Céljaik gyakorta túlmutatnak az egyszerű tudományos érdeklődésen - rebesgetik, a Hatalom Hét Megnyilvánulását keresik. Az expedíciók azonban nem mindig végződnek a kívánt eredménnyel. Megesik, hogy a visszatérő mágust megfertőzi a Káosz, s ha csak a testén mutatkozik meg e fertőzés, még szerencsésnek mondhatja magát.

A Kapuk teréről négy sugárút indul, melyek a "négy égtáj tengelyén" szelik át a várost. A legdrágább és leglátogatottabb fogadók mind a Keleti út mentén sorakoznak, itt szállnak meg a tehetősek, a zsoldosokat toborzó külhoniak, no meg azok a jómódú családból származó fiatalok, akik kalandokat keresnek - nekik kell néhány év és néhány túlélt kaland, hogy megszerezzék azokat a létfontosságú tapasztalatokat, melyek birtokában inkább máshová költöznek, ha a városok városába érkeznek. Mert e fogadókat látogatják leginkább a tolvajklánok tagjai; ide járnak azok, akik balekokat keresnek, s ideális vadászterületet jelentenek a rabszolgakereskedőknek is. Ha egy efféle csillogó szállásról eltűnik valaki, az élet megy tovább: az itt megszálló zöldfülűeknek még nincsenek olyan barátaik, akik kutatnának utánuk.

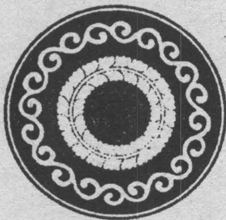
A tapasztaltak inkább Torozon Tavernájában vagy Rattikani Fogadójában keresnek szállást. Rattikani drágább és kisebb, de igen sok Délről érkezett látogatja, hisz a tulajdonos maga is kiszolgált gorviki zsoldos (a rossz nyelvek szerint rablógyilkos). A legtöbb kalandozó állandó szobát bérel valamelyik szálláson, hogy kóborlásai után legyen hová "hazatérnie". E tekintetben a leghíresebb a Godorához címzett fogadó. Noha háromszáznál is több szobája van, tízegynéhánynál több sosem szabad az állandó vendégek miatt. Az itt lakók igencsak becsülik, és a kétszeres árat sem sajnálják a tulajdonostól: biztosak lehetnek benne, ha előre kifizették a bért, akár évek múltán is ugyanúgy találják szobájukat, ahogyan elhagyták.

Mulatni és munkát keresni azonban mindenki Torozonhoz jár. Az épület - egyike a város nevezetességeinek - egy kis téren áll. A teret is a tavernát birtokló családról nevezték el - de hogy ki volt az első Torozon, és mikor építette ennek a hatemeletes óriásnak az elődjét, senki sem tudja. A tanácstermeket, pénzváltót és fürdőt is magába foglaló fogadó találkahelyként szolgál a világ összes csirkefogója, kalandozója és szerencsevadásza számára. Roppant kaszárnyára emlékeztető, homokszín kőlapok borította tömbjét helyenként egy-egy szürke bazaltkeretbe foglalt ablak, számtalan, fából ácsolt, faragványokkal ékes erkély és legalább egy tucat tornyocska tarkítja. Körülötte számos melléképület és egy kis temető is akad. A bejárat - különösen ellenálló fémötvözetből kovácsolt, kétszárnyú ajtó - a taverna nagytermébe nyílik. A nagyterem hatalmas: mennyezetét látni sem lehet, még a körvonalai is feloldódnak olykor a sűrű, füstös levegőben. Csak a lépcsők, körfolyosók sorjáznak rendületlenül, körfolyosó körfolyosó hátán, meglehet, az égig. Hosszabb szemlélődés után megerősödik a benyomás: akad azért valamiféle rendszer ebben az összevisszaságban. A helyiség három egységre tagolódik. A söntés előtt hitvány ülőalkalmatosságok sorakoznak, a terem távolba vesző szegletében emelvény várja a magukat különösképp kitüntetett - tehetős vagy híres - vendégeket. A köztes területet kisebb-nagyobb asztalok foglalják el. Egy kicsiny, kerek asztal lapjába ismeretlen kezek vésték a feliratot: A VILÁG KÖZEPE.

A Fogadónegyedet választotta székhelyéül a Kobrák alvilági klánja. Erősségük a Shamiti Kőház, amit az értők csak Kobratanyaként emlegetnek. Látszólag egyszerű karavánszeráj, ám őrei belépni csak a titkos jelszót ismerőket engedik.



A Fogadónegyed északkeleti részén nemigen állnak fontos épületek. Az itteniek kedvetlensége a Szegénynegyed és a Nekropolisz közelségével magyarázható: az előbbi erőszakos kéregetői és koldusai az utazók biztonságát, az utóbbi élőhalottai, kóborló szellemei minden jótét lélek nyugalmát fenyegetik. Az itteni (átlagember szemével nézve igencsak nyomorúságos) zugokban néhány petákért ellakhatnak az erre hajlandók, ám hosszabb tartózkodásra csak olyanok képesek, akiknek nem akad már vesztenivalójuk, vagy annyi az ellenségük, hogy a város más részeiben sem számíthatnak különb sorsra.



4. Kereskedőnegyed

Erion nyugati részét uraló, önmagában véve is roppant kiterjedésű negyed; a város legrégebbi felszíni épületei itt találhatók. A dokkok még a godorai birodalom idejében épültek ki, és a kontinens leghatalmasabb tengeri járműveinek fogadására is alkalmasak. A ki- és berakodást bonyolult magio-mechanikus szerkezetek könnyítik. A védművek tervezői és építői a Hetedkor első felének legkiválóbb elméi voltak: a rossz szándékkal közeledő hajókat száz meg száz balliszta, dárdavető és tűzköpő fenyegeti, a kikötő öble lezárható, sőt, mint mondják, fövenyének egy részét változtatható magasságú, szükség szerint akár a vízszint fölé emelhető mesterséges zátonyok alkotják. A bálák és ládák számára kialakított, mélyen fekvő hombárok a hozzájuk vezető folyosókkal együtt bármikor eláraszthatók: nem csupán az öböl, a kikötő is halálos csapda minden vakmerőnek. A kalózok számára alighanem sovány vigasz, hogy a kontinens gazdasági stabilitásának érdekében az.

Irdatlan mennyiségű áru, drágaság és készpénz áramlik át errefelé; nem meglepő hát, hogy az egyenruhás fegyveresek, csatamágusok és a zsoldba lépett kalandozók sokkal gyakoribbak itt, mint Erion más részein. A negyed északi részében, a Palotanegyed szomszédságában a kereskedőcéhek vezetői, bankárok, kalmárok, a voltaképpeni irányítók élnek. Itt áll az Erioni Hercegi Bankház, ez az illeték- és adóaranyakból emelt gigász, Ynev egyik közismert épülete, melyben a legtávolabbi vidékek tehetősei is megfordulnak, hogy értékeiket biztonságba helyezzék. A negyed déli része a kiskereskedők, a különféle mesterségek művelőinek birodalma. Közbiztonsága az épületrengeteget nyugat-keleti irányban átszelő főúttól délre távolodva fokozatosan romlik; a hírhedett Imeko-tornyot övező tömbökben már kimondottan pocsék. Az Imeko-torony gazdái enoszukei bevándorlók, akik a maguk kétes útjain juttatnak élvezeti cikkeket a városok városába, és semmiféle gazságtól nem riadnak vissza, hogy érdekeiket - akár a törvénytisztelő hatalmasságok ellenében - megvédelmezzék. Suttogják azonban, hogy a herceg még velük is kiegyezett, és hogy bankházának jövedelmét nem átallja az ő sötét ügyleteikből származó aranyakkal gyarapítani.

Mint minden jelentősebb ynevi településen, Erion Kereskedőnegyedében is saját kis világot hoztak létre a dzsadok, a sivatagi istenek nélkülözéshez szokott, dologra és nyerészkedésre egyként serény gyermekei. Itteni kolóniájukat - talán a körülmények miatt - a szokásosnál nagyobb összetartás jellemzi, és mert érdekeik így kívánják, az általuk létrehozott klánok fegyveresei össze-összecsapnak az Imeko-torony bérenceivel. A rég dúló küzdelemben egyik fél sem képes felülkerekedni, torzsalkodásuk azonban lélegzethez juttatja mindazokat, akiket egy győztes alvilági hatalom könnyűszerrel adófizetőjévé tehetne.

A negyed vallási szempontból ugyancsak tarka képet mutat. A pyarroni istencsalád tagjain kívül kyr, déli és keleti halhatatlanokat tisztelnek itt, gyakoriak továbbá a bálványok és azok a védszentek, akiknek befolyási köre hagyományosan magába foglalja az értékforgalmat, a világi javak zavartalan áramlását. A kézművesek tömbjeiben három nagy Tharr-szentélyt tartanak számon - a Háromfejű híveinek hatalma azonban ezekben a szférákban oly nagy, hogy kifüstölésükre az egyenes úton járók mindeddig nem találtak módot.



5. Szegénynegyed

Ha úgy gondolod, már ismered Eriont, biztosan elvesztél. Nem készülhetsz fel egy öntörvényű világ minden eseményére - hisz a látszólag állandó szabályok napról napra, percről percre változnak. Előfordulhat, hogy az Inkvizítorok Szövetségének ügynökei keresnek életre-halálra, holott hithű pyarronita vagy, s még az is kiderülhet, hogy nem tévedés az egész. Ne csodálkozz hát, ha ezek után a Kard Testvériségének lovagjai mentenek meg, és ráadásul szépen kérnek, segíts nekik egy Orwella-szentély lerombolásában!

Erion felerészben a Káosz gyermeke: az itt élők s az ide látogatók, szolgálják bár a Rendet, valójában a rendezetlenség esszenciáját hordozzák magukban különös céljaikkal és szörnyű tudásukkal. Ezt a tudást bárki megszerezheti, és



attól fogva - akaratlanul - a Káosz szolgájává válik. Mert a tudás lényege igen egyszerű, s amíg csak hallod, fel sem foghatod veszélyét; a baj akkor kezdődik, amikor megérted. A veszélyes bölcsesség egyetlen mondatban is összefoglalható: "Az univerzum eseményei sosem azonosak azzal, aminek látszanak."

Lépj a városba a Keleti kapun, s félig máris győzelmet arattál. A tolvajklánok tagjai errefelé sokkal megfontoltabbak: ha nem hivalkodik ruházatod, ha erszényedet nem az övedre kötötted, nyugtod lehet tőlük.

Indulj a főtér felé egyenesen - igaz, innen még nem láthatod. Jobb kéz felé óriási, elhanyagolt bérkaszárnyákat pillantasz meg. Fáradt koldusok kuporognak a kapuk előtt - nyomorúságuk nem talmi, rongyaikat sem cserélik hétvégén tiszta ruhára. El akarsz rejtőzni a nagyvilág elől? Jobb helyre nem is tévedhettél volna. Fordulj be az első sikátorba! Orrfacsaró bűz csapja meg orrodat, a viskók és romos házak látványa után az imént magad mögött hagyott bérkaszárnyák valóságos palotának rémlenek. Mocskos utcagyerekek lézengenek mindenfelé, de ne várd, hogy egy kis pénz reményében bármelyikük hozzád fusson megérdeklődni, segíthet-e valamiben! Rég megtanulták már, hogy az erre járóktól legfeljebb néhány rúgást kaphatnak. Tégy úgy, mintha tudnád, merre tartasz! A fegyveredet fölösleges előhúznod, sok hasznát úgysem vennéd. Ha jól alakítasz, talán elhiszik, hogy tudod, mit akarsz - legfeljebb távolról csodálják lovadat, némelyiküknek a nyál is összefut szájában: hetekre megoldaná vele az élelmezés gondját.

Ha arcodon zavar tükröződik, esetleg túlzott magabízás, nem jutsz messzire. Mire észbe kapnál, már lerántottak a lóról, esetleg kiröpül feléd néhány nyílvessző. Nem, nem rád céloznak, hisz ruházatod vértet is rejthet; a hátasod dől majd ki alólad, és a hullaméreg senkinek sem kegyelmez. Pattanj fel dühödten, ránts kardot - senki sem rohan rád. Az ablakokban üres tekintetű páriák kuporognak, és látszólag ügyet sem vetnek rád. Ezek után nincs sok választásod - igaz, az életedből sincs túl sok hátra. Elindulhatsz visszafelé, és sosem érsz ki. A kapualjból eléd pattanók közül legvághatsz kettőt-hármat, de a kőzápor elől nincs hová menekülnöd. Hány kődarabnak kell eltalálnia, hogy vérmocskosan a földre zuhanj? Újra talpra állsz? Sebaj, van omladék elég. Az itt lakók pontosan céloznak, gondosan ügyelnek rá, hogy a lehetőségek szerint életben maradj. Amikor már alig lélegzel, megrohannak. A felszerelésedet sosem látott gyorsasággal szedik el tőled, és arra sem veszik a fáradtágot, hogy megkötözzenek. Mielőtt megpróbálnál talpra vergődni, néhány botütést kapsz, aztán egyikük - a legnagyobb darab - a vállára kap. Mindeközben egyetlen szó sem esik. Ordítasz, segítségért kiáltasz, szidod őket vagy kincset ajánlasz az életedért, hiába. Utolsó utad sikátorokon vezet keresztül, néha belső udvarokat kereszteztek, és egy fél nap múltán eléred a Szegénynegyed peremét.

Nincs okod a megkönnyebbülésre. Hatalmas kőkerítést pillantasz meg, melyet itt-ott szűk ajtónyílások tarkítanak. Alkonyodik. A fal mellett óvatos árnyak mozdulnak. Hordozód a földre dob; fájdalmat alig érzel. Rövid alkudozás következik halk torokhangon (ne erőlködj, úgysem érted), végül gazdát cserélsz. A behemót, aki idáig cipelt, néhány ezüstpénzt kap, esetleg egy zsák koszos lisztet - mit számít már ez?

Újdonsült uraid közül az egyik felkap. A sötétben nem láthatod, kicsoda-micsoda. Béklyót vetnek rád, te megint próbálkozol, könyörögsz vagy átkozódsz. Legfeljebb érthetetlen morgás a válasz. Előbb vagy utóbb feltűnik, milyen különös szagot árasztanak rabtartóid: émelyítően édeskés, elmúlást idéző kipárolgás ez. A téged cipelő fickó kezei hidegek, verejtéktől síkosak. Egy fertályóra, talán kettő, és a fal egyik nyílásához érkezel. A vasrácsos ajtó nyikorog - az utolsó dolog, amit a külvilágból látsz, a horizontra kapaszkodó vörös hold. Egy kanyar, halálszagú fuvallat, s teljes sötétség borul rád. Ősi, megmagyarázhatatlan rettegés kerít hatalmába - ordítasz, a falak egykedvűen viszhangozzák sikolyodat.

Eljutottál a Nekropoliszba.

Amikor nagy tervekkel útnak indultál, egész másképp képzelted a dolgot. Félelmet nem ismerő cimborákra gondoltál, hosszas előkészületekre, hatalmas kincsre, melyet valami rég nem őrzött kriptában találtok, és aminek rád jutó része elég lesz tán két hónapra is. Mostanra leszámoltál az életeddel, ám mikor egy tágas teremben a földre dobnak, megborzongsz. Körülötted két tucat aszott, rongyokba öltözött alak, nem messze kis tűz lobog. Alig talál utat hozzád a ragyogása, az egyik szemedre nem is látsz, ám a másik még működik. Pillantásod megakad a szertedobált csontokon - valaha emberek voltak mind. S ekkor végre megérted, mi lesz a sorsod: az elevenen felfalatástól való félelmed legyőzi értelmed utolsó pislákoló szikráját, őrjöngeni kezdesz, üvöltesz - hiába...



6. Temetőnegyed

A temetők városrész formában történő kiépítésének hagyományát az őshazából, Calowynről hozták magukkal a kyrek. Meg is őrizték birodalmuk fennállása során végig, ám az újabb korok civilizációi nem szívesen látták halottaikat a falakon belül - a Káosz évezredei alatt szomorú tapasztalatokra tettek szert ezzel kapcsolatban. Az erioni Nekropolisz egyike azon ritka belső temetőknek, amelyek még most is állnak, és bár a város urai minden lehető óvin-



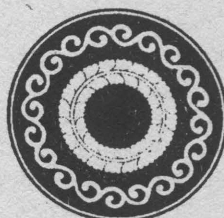
tézkedést megtesznek, veszett híre továbbra is intő példaként szolgál Ynev városépítői számára.

A holtak negyedét hatalmas fal övezi - akár a Palotanegyed, város a városban ez is. A fal magassága majd mindenütt meghaladja a tíz lábat, vastagsága legkevesebb három láb. Négy főbejárat nyílik rajta: hatalmas, abbitacélból kovácsolt kapuk ezek, körülöttük fiatornyok és gyilokjárók. E védművekre a falakon kívül lehet feljutni, hisz elsősorban arra szolgálnak, hogy a Nekropoliszon *belül* tartsák az egyszer már odajutottakat. Erion fennállása alatt mindössze négyszer került sor komoly csatára a falakon, a Hetedkorban egyszer sem. A fal mögött szabályos utcák húzódtak egykor, a telkeken azonban nem lakóházak, hanem különböző méretű sírok, kripták emelelkedtek. Mára oly zsúfolttá vált a Nekropolisz, hogy csak kevesen ismernek minden ösvényt, s egész kis expedícióra készülhet bárki, ha meg kívánja látogatni valamely rég itt porladó rokonát. A sírokon kívül számtalan szentély, templom rejtőzik a parkban - az itt élő és dolgozó papok, szerzetesek híre a negyedével vetekszik. Mondják, Ynev legerősebb papimágia-kisugárzása innen ered, s ez érthető is, hisz az eltemetettek igen nagy számban térnek vissza az Elsődleges Anyagi Síkra éppen itt, a papi rendek pedig mindent megtesznek, hogy legalább szentélyeik háborítatlanok maradjanak. Az itt kísértő élőholtak egész kis birodalmakat hoztak létre, vezetőik gyakran azok a papok, akik valaha itt teljesítettek szolgálatot. A túlvilági nyugalomhoz nem elég, hogy valaki az isteneknek tetsző módon élje életét; azt, hogy visszajár-e, sok tényező befolyásolja. Halálának körülményei, a temetési szertartás, s persze, hogy szentelt-e maga a föld, ami befogadja. A Nekropoliszban pedig a papok is gyakran szörnyhalált lelnek, és mint mondják, jó, ha a kripták egytizede van az előírásoknak megfelelően felszentelve.

Értetlenül állsz a közönyösség előtt, és bámulod a virtust. Amikor elindultál otthonról, nem így képzelted Eriont. Arra vártál, hogy hírességekkel találkozhass, hogy csatlakozhass nagyszerű és jövedelmező küldetésekhez. Nem voltál felkészülve a kicsinyességre és a rosszindulatra. Úgy gondoltad, a városok városában számtalan titokra fényt derítesz - azután rájöttél, hogy a rejtélyek megoldása senkit sem érdekel.

"Ha információt akarsz, fizesd meg!" - közölték flegmán, és te fizettél. Jó, ha nem az életeddel. Pedig tudhattad volna, hogy a vásárolt tudás mit sem ér, elvégre ahhoz mindenki hozzáférhet. Csak az számít, amit egyedül te tudsz... hát figyelj, hallgatózz, értelmezd a jeleket, és töprengj! Ha ügyes vagy, hamarosan *téged* keresnek majd, s te adhatod unottan a tanácsot: "Ha információt akarsz, fizess érte!"

Utána valamelyik bölcshöz irányítod a kérdezőt, talán éppen ahhoz, akinek annak idején te fizetted ki minden megtakarított vagyonodat, hogy megtudd azt, amiről a csapszékekben suttognak. Ha jól csinálod... de biztosan elszúrod, és akkor szánakozva mutogatnak majd rád, ahogyan lerongyolódottan iszod sörödet valamelyik kricsmiben: "Hibbant a szerencsétlen, pedig valaha szép jövőt jósoltak neki..." A kérdező rádpillant, megcsóválja fejét, pedig a kábítószerről, ami tönkretett, ő sem tud semmit. Olyan méreg ez, ami része a város levegőjének: ha túl sokat szívsz magadba, elpusztít, ha nem élsz vele, úgy értéktelen vagy. Vannak, akik egészséges kíváncsiságnak nevezik. Pedig a kíváncsiság sosem egészséges - tartsd ezt is észben, kalandozó!



7. Utazónegyed

A Keleti kapun belépve, jobb kéz felé az Utazónegyed hívogat. A sugárútról nyíló összes mellékutca a negyed szívébe vezet, az egyetlen főút - az Ordani - közvetlenül a Déli kapuhoz visz. Az Utazónegyed lakói kalmárok a legrosszabb fajtából; itt a legnagyobb az esély arra, hogy átverjék a tájékozatlanokat. Minden kapható a bazárokban: a látszólagos olcsóság silány minőséget takar; néhány kivételtől eltekintve nem érdemes itt sem eladni, sem vásárolni.

A kivételeket az élőlények képezik. Kutya, ló vagy bármilyen négy- és kétlábú beszerezhető, s a Keleti fal mellett több négyzetmérföldön várja az érdeklődőket a rabszolgapiac.

A piacot magas vaskerítés övezi, a középpontjában található szabad téren állnak az eladásra szánt rabszolgák. Körben barakkok a "friss" árunak és az őröknek, meg néhány hatalmas élelemraktár. A piacolás hajnalban kezdődik, ilyenkor érdemes vásárolni, mert ekkor még kevesen vannak, ezért az árak is nyomottak.

Ha nem vagy tapasztalt rabszolgavásárló, mindenképpen fogadj független ügynököt, aki segít a választásban! Az ügynök kiszemelésénél ügyelj, nehogy valamelyik kereskedő emberét válaszd, mert az ő feladatuk, hogy a rossz árura is vevőt kerítsenek! Célszerű tehát először a kínálatot szemügyre venned, s tájékozódnod az éppen kiállító kereskedőkről. Minden kereskedőnek van saját jele, s az ügynöknek, ha hozzá tartozik, kötelessége ezt a jelet viselni. A piac nyugati bejáratától balra, az első épületben (könnyen felismerhető: cserépfedelét sárgára festett faoszlopok tartják) egy enoszukei klán székel. Ajánlatos hozzájuk fordulnod: ágenseik minden híreszteléssel ellentétben becsületesek, igaz, jóval drágábbak minden más ügynöknél; a teljes vételár tíz százalékát kérik, de legalább egy aranyat. Ha jó hangot ütsz meg velük, és a szerencséd sem hagy cserben, itt megfelelő üzletet köthetsz, ám sose feledd őseid tanácsát: "Ha barátot akarsz, kutyát végy inkább, komám!"

8. Örömnegyed

Ha féktelen bujálkodásra, káprázatos orgiákra, olcsón avagy mérgedrágán mért szerelemre, borokra, mákonyra vagy áfiumra vágysz nem kell mást tenned, mind a Déli kapu felől megközelítened Eriont, s lépteid irányát balra, az Örömnegyed irányába fordítanod.

Itt mindaz megvásárolható, amit csak el bírsz képzelni, s azonfölül még rengeteg olyasmi is, ami meg sem fordulna a fejedben. Bizonyos, hogy azok a szemforgató erkölcscsőszök, az erényes önjelölt bajnokai, akik Eriont mint a romlottság, léhaság és a testi fertő városát szokták emlegetni, első látogatásuk során voltak oly balszerencsések, hogy először ebbe a város méreteihez képest kicsiny, ám annál zajosabb negyedbe tévedtek. Valószínűleg elborzadva menekültek néhány pillantás után; elképzelni is nehéz, milyen veretes szavakkal mennydörögnének a kicsapongásoknak e bűnös fészke ellen, ha beljebb merészkedtek volna.

Tény, hogy ez a hely nem tartozik Erion legbiztonságosabb negyedei közé, de az itt nyújtott szolgáltatások mindig is szoros kapcsolatban voltak az alvilág néven nevezhető és sötétben rejtező nagyjaival. Eképpen az Örömnegyednek is vannak olyan kerületei, ahol nagyobb biztonsággal forgolódhat az utazó, s akadnak olyanok is, melynek lakói soha nem is akarták, hogy az itt kapható örömökből kívülállók is részesedhessenek.

Erionnak ezt a negyedét kimondva-kimondatlanul a különböző alvilági szervezetek tartják a markukban, ők húznak sápot mindenből, ami a területükön folyik, s ők felügyelnek mindazokra, akik betartják az íratlan játékszabályokat. Érdekeik azonban természetszerűleg nem mindig esnek egybe, ezért aztán a színfalak mögött - s gyakorta előtte is - folyamatos csatározások folynak a hatalomért.

Jóllehet e városrész urai nem feltétlenül örvendenek a legnagyobb megbecsülésnek Erion polgárai között, befolyásban gyakorta a fölébük emelkednek, s ha valaki elég ügyesen álcázza az ügyleteit, akár tiszteletet is kivívhat magának.

Sokan csupán kíváncsiságból keresik fel ezt a negyedet, azt akarják tudni, mi igaz híréből. Mások - s ők vannak többen - nagyon is jól tudják, mit akarnak, amikor idejönnek. Hihetetlen, de tény: itt *mindenki* megtalálja a számítását. A jólértesültek szerint, noha ezt még hitelt érdemlően senki sem bizonyította (igaz, az ellenkezőjét sem), aki arra vágyik, akár még az óriások szerelmét is megvásárolhatja.

Itt található Ellana főtemploma, a város legnagyobb kegyhelye, ahol illő körülmények között lehet áldozni a szerelem és a gyönyör oltárán. Papnői a legmagasabb fokon művelik a szerelem művészetét; el lehet képzelni, mily borsos adományokért hajlandóak az áldozat bemutatására.

Hasonló, bár profánabb jellegű létesítmény számtalan létezik, drágák és olcsóbbak egyaránt, s számos kereskedőháznak tart lerakatokat a különböző kerületekben, ahol egyszeri és állandó szeretőket vásárolhat magának az ember (vagy akárki más).

Ynev minden tájának a képviselőit megtalálhatja itt az utazó. Külön kerületet uralnak a dzsadok és gorvikiak, s ugyanígy megvan az enoszukeieknek is a saját területe. Az általuk felügyelt városrészben található a híres Minal Kaszinó, ahol a hazardőrök szinte minden Yneven ismert szerencsejátékot kipróbálhatnak, s a Szelek Tornya is, ahol messzi földön híres táncosaik és szerelemművészeik mutatják be tudásukat. Külön utcákat foglalnak el a méregkeverők és vajákosok, akik szakismeretüket kizárólag bódító szerek, hallucinogén anyagok, füstben, italban, kencékben oldható mákonyok és ajzószerek, afrodiziákumok készítésének szentelik. Különleges fogadók, bódulattanyák várják a feledésre vágyókat; mérgeikkel nem ritkán folyamatos függőségbe taszítják a hozzájuk betérőket, akik ezentúl mindent megtesznek, csakhogy újra meg újra belekóstolhassanak a hőn vágyott mámorba. Itt található Erion legnagyobb Noir-szentélye is, ahol az Álmok Úrnőjének odaadó szolgái vezérlik a betérőket, s jó pénzért éber vagy bódult álmok seregével hajlandók őket elárasztani. Ha valaki bőkezűen megfizeti őket, segítségükkel még titokzatos szellembirodalmukba, az Antiss síkjára is eljuthat.

Az Örömnegyed felett számtalan kisebb és számos nagyobb italkereskedő Klán osztozik. Számokban csaknem kifejezhetetlen az az szeszmennyiség, melyet a negyed vendégei egy nap alatt felemésztenek. Ha másutt nem is, itt aztán bizonyosan minden kapható, mit Ynev földje megterem, s amiből furfangos teremtményei ártó italokat képesek kotyvasztani. Az orkok pálinkájától az aszisz lavaloson át minden beszerezhető itt, a hétfürtös predoci csakúgy, mint az aunok uscayhapárlata.

Élelmes céhek foglalkoznak a kicsapongani vágyók biztonságával. Jó pénzért mindenre kész testőröket fogadhat az, aki nem bíz semmit a véletlenre. Ők aztán megvédik, ha bajba keveredik, - bizonyos felárral akkor is, ha ő a kezdeményező -, s ha szükséges, a görbe este után haza is fuvarozzák.

Jóllehet az Örömnegyed mind területét, mind állandó lakóinak számát tekintve a legkisebb Erionban, mégis oly hatalmas pénzösszegek fordulnak meg itt mindennap, melyre még a Kereskedőnegyedben is büszkék lennének, s melynek elköltésében nemes, nemtelen, gazdag és szegény egyaránt jeleskedik. A negyed vezető hatalmasai jól ismerik vendégseregüket, s bízhatnak bennük, mert ha másra nem is, az örömök hajhászására mindig lesz pénzük az idelátogatóknak.

Ím, megtudtál mindent, amit Erionról tudni érdemes, de mert elsősorban a kalandot, és nem a bölcsességet keresed, távozni készülsz, nyeregbe szállsz: a messzeség hív, indulnod kell. A falakat, a kaput vigyázó harcosok búcsút intenek, zord arcukon halovány mosoly dereng. Jó szívvel viseltetnek a fajtád iránt, hisz ha érted is, voltaképp *belőled* élnek a múlt dicsőség romjain - és mert kalandozó vagy, biztosra veszik, hogy előbb-utóbb visszatérsz.

Vágtába ugratod lovadat: utad elsőként Északra visz.

ERION

Jelmagyarázat:

1. Az Erioni Hercegi Palota
2. Godorai Elveszett Függőkert
3. Főnixek Parkja
4. Hercegi Könyvtár
5. Dreina Rendház
6. Inkvizítorok Szövetsége Székház
7. Krad Lovagrend Székház
8. Dartonita Rendház
9. Rívini Aréna
10. Erioni Hercegi Bankház
11. Kard Testvériség Rendház
12. Fogadó a Három Sárkányfíhoz
13. Welle Tavernája
14. Shamiti Kőház (Kobratanya)
15. Fogadó Godorához
16. Torozon Tavernája
17. Rattikani Fogadója
18. Ereni Hercegi Lovagrend Rendháza
19. Ellana Főtemplom
20. Shidtiri Menedék
21. Tharr Szentély
22. Minal Kaszinó
23. Al Saraze Szeráj
24. Imeko torony
25. Vittadora Utazóház és Postakocsi Szolgálat
26. Rabszolgapiac
27. Tharr Szentély
28. Tharr Szentély



Észak-Ynev

Észak-Yneven a Sheral vonulatától északra húzódó területek összességét értjük. Két jelentősebb hatalmi csoportosulás és számtalan kisebb-nagyobb állam uralja lakott vidékeit, de hatalmas feltérképezetlen, esetenként teljesen ismeretlen tájakat is magába foglal. Kultúrájának, civilizációjának gyökerei majd' húszezer esztendőnyi messzeségbe nyúlnak: Calowynről ekkor érkeztek partjaira a harcosokkal, telepesekkel zsúfolt hajók. Kyria, mely közel tizenhétezer évig létezett, csupán a pyarroni időszámítás kezdete előtt háromezer évvel hullott szét. Bukását követően négyezer éven át káosz és anarchia uralkodott Északon. Civilizációk, államok születtek és hanyatlottak a feledés homályába, míg a pyarroni időszámítás szerinti első évezred végére kialakultak a ma is létező birodalmak csírái.

A Káosz évezredeinek utolsó századaiban két nagyhatalom dacolt egymással, a Dawa Birodalom és a Ryeki Démoncsászárság. Harcuk és széthullásuk, mely a Hatodkor lezárását jelentette, az új civilizációk fejlődésének nyitánya lett.

Északi Szövetség

Az őrült máguskirályok halálával a Dawa Birodalom megszűnt létezni, helyét kisebb államoknak adta át. Elsőként Erigow hercegséget alapították meg az embernem bajnokai, majd egy nyugatról érkezett harcosdinasztia hozta létre saját királyságát a Traidlan-medencében. Néhány emberöltő múltán a dinasztia három ágra szakadt, s a királyságot is három, közel egyenlő részre osztották. Az így születetett hercegségek - Eren, Haonwell és Gianag - azóta is szoros szövetségben állnak egymással.

Tiadlan királysága rettenthetetlen vándornép új hazája lett: századokon át küzdöttek a Keleti-óceán partvidékén tanyázó ork törzsekkel, míg sikerült megszilárdítaniuk határaikat. Északnyugati szomszédjuk Ilanor, a Peratlon-félszigetet uraló lovasnép otthona. Észak első szövetségeinek egyike közöttük köttetett, és a jó viszony azóta is töretlen.

Egy hatodkori kisisten, Ranil hívei kovácsolták össze a Dwyll Uniót. A Quiron-tenger partvidékéig húzódó dombvidéken várakat emeltek, ezek őrizetét istenük fegyverforgató rendjeire, a híres naplovagokra bízták, akik azóta is állják a sarat a délről támadó toroniakkal, a nyugatról be-betörő nomádokkal szemben.

Tarin törpéi érkeztek utolsóként, a hagyomány szerint Beriquelről, ahonnét valamely gonosz hatalom űzte el őket. Az északi hercegségekkel kötött megállapodás értelmében birtokba vették a Traidlan-hegységet, ahol földmélyi ország építésébe kezdtek. Megerősödtek és sokasodtak, de az embernépek nagylelkűségét nem feledték: az északi államokhoz a szövetségen túl erős baráti szálak fűzik őket.

A Hetedkor első századai határvillongásokat, helyi háborúságokat hoztak, ám a közös ellenség, a Ryeki Démoncsászárság területén létrejött toroni birodalom sötét árnya csakhamar feledtette az érdekkülönbségeket. Észak ifjú civilizációi Pyarron szerint 1249-ben létrehívták szövetségüket, mely kezdetben Tarin törpéinek birodalmát, Erent, Gianagot, Haonwellt, Erigowot, Ilanort és Tiadlant tömörítette. P.sz. 1457-ben csatlakozott a Szövetséghez Doran, majd 1678-ban a Dwyll Unió.

A Hetedkor történelmének legfontosabb csomópontjai Észak-Yneven az ún. Zászlóháborúk, amelyek egyrészről az Északi Szövetség, másrészről Toron és csatlósállamai között dúlnak. Mindeddig tizennégyet tartanak számon belőlük a krónikák; elnevezésüket azokról a rejtélyes módon felbukkanó, varázserejű lobogókról kapták, melyek a két ellenséges tábor vezetőinek, a Haduraknak az őrizetére bízattak az égi hatalmak által.

A Pyarron szerinti II. évezred derekán felbukkant éjszín hadilobogók hordozóit a krónikák Fekete Haduraknak nevezik. Ma ismert létszámukat a Pyarron szerinti XXXI. század végén érték el, amikor Ubluk kán, a keleti barbárok legfőbb parancsolója álmot látott, s a K'Harkad egyik romszentélyéből nomád pásztorok elébehozták a különös fekete lobogót. Kilencen vannak, s miként az ellentábor lobogói, a fekete hadijelvények is maguk választják hordozóikat: csupa kimagasló képességű, kiváló stratégát és intrikust. A Fekete Hadurak Toron szövetségeseiként, látszólag Toron céljaiért küzdenek, ám tökéletesen egymásban sem bízhatnak, hisz mindannyian dédelgetnek olyan terveket, mely szövetségük alapjait kérdőjelezi meg. A tizennegyedik Zászlóháború alatt kevés híján végső győzelmet arattak ellenfeleiken, a Vörös Hadurakon, ám egy kalandozócsapat rendre keresztülhúzta számításaikat.

A Fekete Hadurak megjelenésük óta egy-egy nép, állam uralkodói is egyben: pontosabban, aki megszerzi magának e címet, rövidesen uralkodóvá válik - így azután nem kevés dinasztia bukott el a fekete lobogók miatt. Fekete Hadúrral Toron, Ediomad, Abaszisz, a keleti barbárok koponyaszövetsége, Rowon, Alidax, a gro-ugoni Kard Testvériség, Enoszuke és Tharr papi rendje büszkélkedhet.

A Fekete Hadurak ősellenségei ugyancsak kilencen vannak, és az Északi Szövetség, az ifjú civilizáció ügyének győzelemre vitelére esküdtek fel. Senimoro Daitar, Erigow legendássá vált uralkodóhercege, a legelső Vörös Hadúr Pyarron szerinti 1132-ben nyilvánította ki hatalmát, s közel két emberöltőn keresztül egyedül viselte a Vörös Hadúri címet. Társai sorra jelentek meg a történelem folyamán, hogy az ugyancsak fokozatosan felbukkanó fekete lobogók rontó hatalmát ellensúlyozzák. Erigow mindenkori hercegén kívül Eren hercege, Tiadlan legfőbb seregvezére, a Ranil-rend nagymestere, az elf *rehynn*ek egyike, a tarini törpék uralkodója, az ilanori lovasfejedelem, a Titkos Szekta elöljárója és a Kalandozók Hadura tartozik közéjük.



Ez utóbbi elnevezéssel a Kilencedik Vörös Hadurat szokás illetni. A Kalandozók Hadura a legkülönösebb szerzet mind közül: seregéhez és kíséretéhez nem valamely állam harcosai, hanem kizárólag szerencsevadászok tartoznak. Tény, hogy Észak-Ynev kalandozóinak közel kétharmada az Északi Szövetséggel rokonszenvez, így amikor a Kalandozók Hadura kinyilvánítja hatalmát, számolatlanul gyűlnek lobogója alá. A kilencedik lobogó a maga különleges, gyakran érthetetlen indokai alapján szemeli ki új hordozóját, ha a réginek kitelt a Sors által rámért ideje - mindezidáig legkülönösebb választásának Rosanna de Lamart tartják.

A Kalandozók Hadura mindig elsődleges célpontja a Fekete Haduraknak, hisz hagyományosan a kilencedik lobogó serege - ámbátor számbelileg a legkisebb - okozza nekik a legfájóbb veszteségeket. Mondják, a tizenkettedik Zászlóháború alatt megtörtént az a csoda is, hogy az akkori Kilencedik Hadúr háromszáz főnyi kalandozójával két álló hónapon keresztül kitartott Toron, Rowon és a Kard Testvériség egyesített serege ellenében, mikor a három Fekete Hadúr Emrand várát ostromolta.

Doran

Az Arowin-hegy híres városállamát Pyarron előtt 1214-ben alapította három mágus, Vinidius Artemora, Quirin Dan Jeir és Elorio Calendil. Céljuk világszerte egyedülálló varázslóközpont létrehozása volt. Mindhárman a mágia egy-egy alapformáját vitték tökélyre, eleinte e három formát - a sík- és térmágiát, az időmágiát és a megidézés tanait - oktatták az akkor még kicsiny településen. A tanítványok számának rohamos emelkedésével Doran előbb városkává, majd nagyvárossá növekedett. Pyarron előtt 462-ben a dorani Varázslótanács úgy döntött, hogy a várost kétfelé osztja. Létrehozták és elkülönítették a Belsővárost, mely a mágusiskolák központjait, a mesterek, tanítók és tanítványok lakhelyét foglalta magába. A Külsővárosba szorult a polgárság, s itt emelt fellegvárat a Vigyázók Rendje is - e rend a dorani Varázslótanács fanatikus harcos-lovagokat tömörítő csoportja, feladata a mágusok politikájának támogatása világi eszközökkel.

Doran hadserege mágikus úton kondicionált lovagokból áll, akiknek egyetlen feladata, hogy az északi varázslóállam biztonságára ügyeljenek. Létszámukat 555-ben határozták meg hajdan, új tagot csak olyankor fogadnak maguk közé, ha valamelyikük meghal. Minden idők legkitűnőbben ellátott serege, hisz Doran varázslói nemcsak felszerelésüket, fegyvereiket itatják át mágiával, de testüket és szellemüket is. Szabályzatuk szerint nem léphetik át Doran határait, ám az utóbbi évszázadban kétszer is megtették. A Rend nagymestere Doran titkosszolgálatának mindenkori vezetője.

Pyarron szerint 348-ban felépítették a Szarvtornyot, ezzel hivatalosan is befogadták a nekromanciát - a negyedik mágikus alapformát - Doran falai közé. Az évszázadok során a varázslóváros befolyása folyvást növekedett, végül Észak-Ynev egyik meghatározó hatalmi tényezőjévé vált. P.sz. 1457-ben csatlakozott az Északi Szövetséghez, ily módon hangsúlyozta szembenállását Toronnal és a kyr hagyományok felélesztésével. A Pyarron szerinti harmadik évezred végére nem maradt Észak-Ynevnek olyan országa vagy városállama, amely teljesen függetlennek mondhatná magát Doran varázslóitól.

Doran Belsővárosa lassanként tökéletesen elzárkózott, és mára állandó lakóin kívül senkinek sem lehet maradása falai között. A varázslóállam urai mind titokzatosabbá válnak, újabban kilétüket is homály fedi.

Doran államszervezete magiokrácia. A hatalmat a dorani Varázslótanács - világi források szerint Nagytanács - közvetlenül gyakorolja, a Külsőváros polgársága e testületbe mindössze két megfigyelőt delegál. A hivatalos nyelv a kyr gyökerekre visszavezethető erv, de széles körben használják a pyarroni eredetű Közöst is.

A városállam lakossága vegyes, a falak közt majd' minden ynevi népcsoport képviselői megtalálhatók. A tanítók és beavatottak zömmel erigowi, ereni és haonwelli származásúak, ám képzésük folyamán hamar "dorani tudatúakká" válnak, szellemi épülésük helyét szinte kivétel nélkül hazájuknak tekintik. (Ezek a ritka kivételek az Unióból érkezett dwoonok, akiknek lelkében a szülőföldjük iránt érzett lángoló odaadást senki és semmi nem halványíthatja el.) A Külsőváros polgárai között előfordulnak törpe kézművesek és kereskedők, elenyésző számban elfek is.

Doran lakói öltözködési szokásaikban az Északi Hármak (Eren, Haonwell, Gianag) hagyományait követik: a sötét színek, a vastag kelmék és prémek, az egyszerűségükben elegáns szabásvonalak dominálnak körükben. Ékszert csupán a kisebbségben lévő nők viselnek, a férfiak jobbára megelégszenek egy-egy pecsétgyűrűvel.

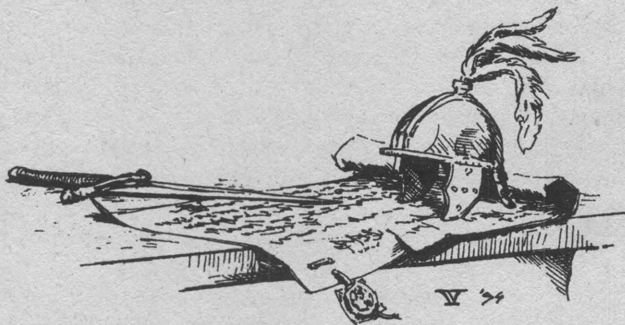


Doran kereskedői az északi átlagnál tíz-tizenöt százalékkal többet kérnek a megélhetéshez szükséges cikkekért, a lakhatás különösen drága. Viszonylag olcsók ellenben a könyvek, a papírneműk, a tinták és a kézműipari termékek.

A városállam iskoláiban varázslói (mozaik-) mágiát lehet tanulni, egyéb szakirányú képzés nem folyik - a Vigyázók Rendjének fegyverforgatóit nagy tapasztalattal bíró zsoldos-oktatók segítik át a pálya első buktatóin, végső kondicionálásukat azonban maguk a mágusok végzik. A közbiztonság kitűnő mind a városállamban, mind a környező vidéken: Doran nagyjai saját nyugalmuk zálogának tekintik szomszédságuk nyugalmát.

Ami a hit kérdéseit illeti, sokkalta kényesebb a helyzet: a mágusok, az anyagra és a lélekre ható erők mesterei lévén, nemigen ismernek el evilági hatalmat a magukén kívül. A hitéletet a politizálás szükséges velejárójának tartják, ezért előnyben részesítik a pyarroni pantheon isteneit, ám helyet szorítanak városuk falai közt Ranil templomainak és a törpe istenségek szent helyeinek is.





Dwyll Unió

A pyarroni időszámítás negyedik századában, a Zironhegységen átkelve érkeztek jelenlegi hazájuk földjére a dwoonok. Jókora, termékeny darabot hasítottak ki maguknak a tengermelléki televényből, melyhez a maguk hajlíthatatlan, olykor vakbuzgó módján a mai napig ragaszkodnak, noha vérrel és fájdalommal kell fizetniük minden egyes rögéért. Ranil-hitük és sajátos szellemiségük folytán zárványt alkotnak az északi civilizáció testében, konok erkölcsiségük azonban eszményi fegyvertárssá teszi őket a Toron és szövetségesei elleni küzdelemhez.

Mivel az Unióval kapcsolatos tudnivalók mindannyiunk épülésére szolgálnak, alább Sollin Gavarro gianagi betűvető jegyzeteiből adunk közre szemelvényeket.

"A dwoon, ez a kemény, makacs és harcias nép a Hetedkor hajnalán, a népvándorlások viharában hagyta oda ősházáját - ahogy a mondás tartja, istenükön kívül mindent feledve -, és az Égi Fény negyedik századában jelent meg a Pidera lankáin. Harciasságukból azóta sem veszítettek, és míg a frissen szerzett területek fölött marakodó lovagrendek új és új tartományokat alapítottak, hamar megtapasztalták déli szomszédjuk, Toron barátságtalan természetét is. A boszorkánymesterek több csatában szorították mind északabbra az újonnan jötteket, s egy villámhadjárat során az akkori főváros, Tiarniel felprédálásakor a királyi család írmagját is kiirtották. A dwoon lovagrendek képtelenek voltak megegyezni az új uralkodó személyében, ezért hosszas belviszály után a Ranil lovagrend nagymesterére ruházták a régensi hatalmat. Az általa egyesített naplovagoknak sikerült megállítaniuk a toroni előrenyomulást, és a gyűlölködő rendek is megbékéltek egy időre. A Ranil-rend nagymestere egy régi jóslatra hivatkozva - mely szerint a napisten egy napon maga jelöli ki az uralkodót - visszautasította a koronát. A konklávé ezek után döntött úgy, hogy addig a napig, míg Ranil küldötte földre nem száll, a legerősebb lovagrend nagymestere irányítsa az országot. A déli határt várrendszerrel erősítették meg, s mihelyt a veszély elmúlt, ismét egymás torkának estek..."

"...több lovagrend vált az idők során *senyr*, azaz nagymestert adó renddé, de csak a Pyarron szerinti 1500-as évekre erősödött meg annyira Ranil rendje, hogy egyesíthesse a három részre szakadt országot. Azóta a Ranil-rend nagymestere gyakorolja a hatalmat az Unió felett. Toron folyvást erősödő támadásai magyarázzák, hogy az Unió az Égi Fény 1687. esztendejében csatlakozott Szövetségünkhöz. Ekkor építették az új fővárost, Davalont, ekkor készült a déli erődrendszer első vonala, melyet a csillagképhez való hasonlatossága miatt Sárkánygerincként is emlegetnek..."

"A dwoonok - bár nem tagadják, hogy tudásuk egy részét Tarin törpéitől szerezték - mesterei a várépítésnek. Körbástyákkal, előbástyákkal, száraz- és vizesárkokkal védett erősségeik, a különböző titkos folyosókkal és kazamatákkal összekötött várak hatalmas, összefüggő rendszert alkotnak a toroni határ mentén. Nem fal ez, hisz az egyes erődítmé-



nyek között gyakorta több napi gyalogút a távolság, a környező népeknek mégis biztonságot jelent, valahányszor Toron északi hadjáratra készül. Bár több ízben álltak ki nehéz ostromokat, s nem egyet közülük a földdel tettek egyenlővé a déli szomszéd hadai, az egész erődítményrendszer egyszer sem került az ellenség kezére..."

"A dwoon lovagrendek vezetői a nemesség soraiból kerülnek ki. A tartományokat, városokat és vármegyéket irányító lovagokat kivéve varázshatalommal bíró paplovagok ezek. Ranil felkentjei a dwoon mentalitásból fakadóan az imádságot ugyan el nem hanyagolják, hisz hitükben megingathatatlanok, ám a többi paplovaghoz viszonyítva erősebben kötődnek a harchoz, mint a mágiához. A Ranil-rend *senje* egyben a napisten egyházának vezetője is, az ő irányítása alá tartozik az egész szervezet, a főpapok alkotta Naptanács, az egyházi tartományok, valamint a befolyásos Építők rendje. Ők Ranil szerzetesei, akik az elmélkedésen és tanításon kívül a napisten katedrálisainak építőmestereiként jeleskednek. Ugyanők emelték az Unió határain álló Naptornyokat. Eme építmények afféle határkövek, megsemmisítésük még Toronnak is nehézségeket okoz. Mondják, ezeken a szakrális helyeken Ranil papjai könnyebben juthatnak hatalomhoz, némelyiket a napisten angyalai látogatják..."

"Azok a dwoonok - s ők is elég számosak -, kik nem tartoznak egyetlen katonai szervezethez sem, nemtelen szabadoknak minősülnek. A föld, amit megművelnek, a sajátjuk. Adóikkal és munkájukkal támogatják az országot védő seregeket. Veszély esetén ők is fegyvert ragadnak, hisz valamely szinten mind értenek a fegyverforgatáshoz. Ha valaki az egyházzal, a lovagok hatalmával kerül szembe, könnyen a számkivetettek sorsára juthat: a dwoonok törvényei könyörtelenek, és mindenkire vonatkoznak: az atyának is bűnhődnie kell fia vagy leánya vétkéért. Mindemellett mély vallásosságukról híresek e barna vagy mézszőke hajú emberek. Ha nem kérkedik hite másságával, a külhoninak nem eshet bántódása körükben, ám Ranil becsmérlése hallatán a legjámborabb dwoon is haragra gerjed. Különös, ám kétségbevonhatatlan, hogy ha valaki napistenük hitére tér, bűnei menten bocsánatot nyernek..."

"A Szent Tűz lovagrend a nyugati tartományok (Sinassir, Elharesse, Miniuragssir) mindegyikében rendházzal bír. Zászlajukon arany napkorong és ezüst sárkány látható, köpenyük kék, vértjük ezüst- és aranyszínű. A rend nagymestere Syan da Vagrass, Ranil Kelyhének Őre. A mérgek és hazugságok felett bír nagy hatalommal, de beszélik, van más bámulatos képessége is."

"Az északi és középnyugati tartományok (Gardondir, Ilek, Hataumehte, Linemekksir) vezető rendje az Arany Sugár lovagrend. A hatalmi jelkép a kegyelmes Hur da Ettent illeti. Kék zászlajukon két hegy között arany nap tündököl.

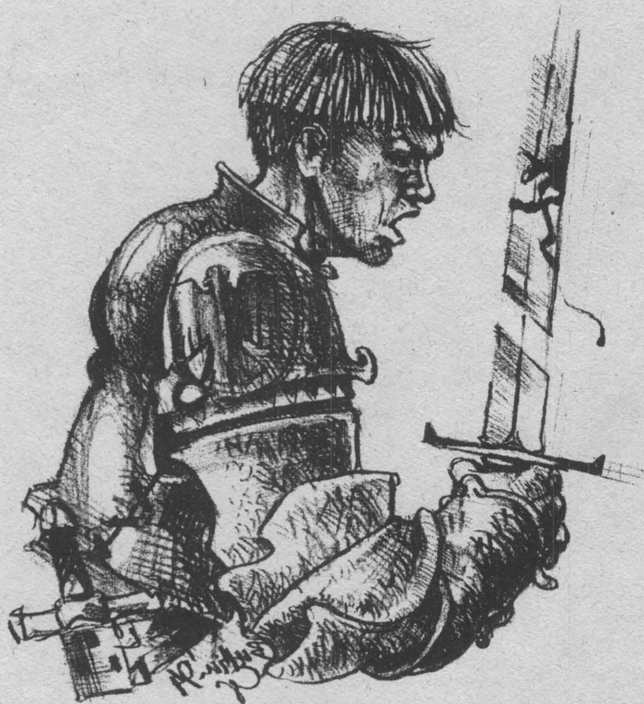


A rend tagjait messziről megismerni vörös vállszalagjaikról és hagyományos formájú, kétkezes csatabárdjukról."

"A középkeleti és déli tartományok (Davalon, Sur, Sagrahas, Inden-Inakssir) vezető rendje a Sasok lovagjai. Nagymesterük Ősz Sakrak. Zászlajukon mentazöld alapon szárnyaló sas, karmai között fennen fénylő kard. Ha tehetik, fekete harci méneket választanak, lovaik pompásan idomított állatok. A szóbeszéd szerint - bár ennek igazát soha senki meg nem erősítette - a Sasok elf lovászokat alkalmaznak."

"A keleti tartományok (Harunssir, Télvölgy, Lugdub) fő naplovagrendje, az Igaz Akarat *senyr* rend csakúgy, mint a fentebb már ismertetettek. Nagymestere Imrym Dall, a Kevély, kiben egyesek az Unió egységének rombolóját látják. A Ranil-rend főségének megkérdőjelezhetetlensége az, amit sérelmez, s akadnak pártfogói magasabb egyházi körökben is, kivált mióta fölröppent a hír, hogy Ranil egyik angyala áll a háta mögött..."





"Az országot irányító Ranil-rendnek az összes tartományban akadnak rendházai. Vezetője Ral da Ranga, Észak bajnoka, a Hetedik Vörös Hadúr. A rend székhelye Davalonban van, tagjait megkülönböztetett tisztelet övezi. Zászlajuk egyben az Unió zászlaja is, fehérrel szegett égkék lobogó, közepén az arany napkoronggal, mely fölött ökölbe szorított férfikéz található, a következő felirattal: AZ ÁLDOZAT LÉSZEN DIADALMUNK. A lovagok páncélja ezüsttel futtatott, köpenyük égkék színű."

"Az Unió nemrég ünnepelte a Szövetséghez való csatlakozásának kétezredik évfordulóját. Ennyi ideje látogatnak dwoonok Doranba, ahonnét megtérvén hatalmukat kizárólag országuk nagysága érdekében használják fel. Elsőként az Égi Fény második ezredévében élt Hidakir *sen*nek jutott eszébe, hogy halhatatlan lelkét Ranil segedelmével népe szolgálatába állítsa. Udvari varázslója különböző mágikus formulákkal bilincset kötött a lelkére, és mikor a *sen* Toron határán, a Keserűparlagon egy ütközetben életét vesztette, azt egy mágikus hatalmú pengébe költöztette. Ez lett az első *rawoon* - angyalkard -, mely a következő nagymestert hatalma gyakorlásában és a harcmezőn segítette. Azóta számos hasonló pengét készítettek, s mindegyikbe az előző *sen* lelkét bűvölték. Mivel Ranil hosszú élettel ajándékozza meg a nagymestereket, eddig mindössze tizenkilenc *rawoon* készült. Hármat elpusztítottak, hatnak nyoma veszett - köztük a Hidakir lelkét tartalmazónak, a Fénykévének is. Némelyik Toron hadizsákmánya lett, mások, például a Fényvivő, Silkann *sen* kardja, Ediomad mélyén tűnt el hordozójával együtt. A hiányzó pengék hollétét még mágiával sem sikerült földeríteni. Fokozhatja a dwoonok megosztottságát, hogy a Fénykéve a hírek szerint a lázongó Imrym Dall tulajdonába került. Hogy honnan és miképpen, arra a legbölcsebbek sem tudják a választ..."

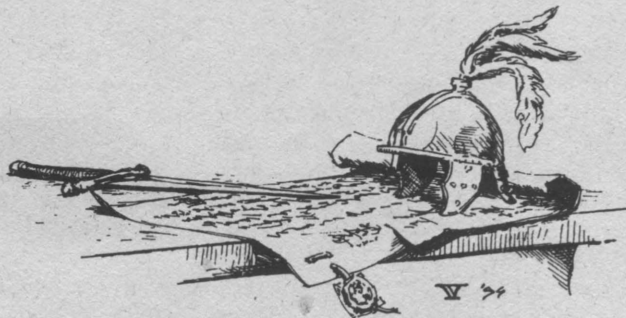
A Dwyll Unió hivatalos nyelve a dwoon; az ervet és az ilanorit számosan, a Közöst csupán az iskolázottabbak beszélik. Az ország lakosai túlnyomó többségben dwoonok, elszórtan találni csupán egy-egy erv, törpe illetve elf kolóniát.

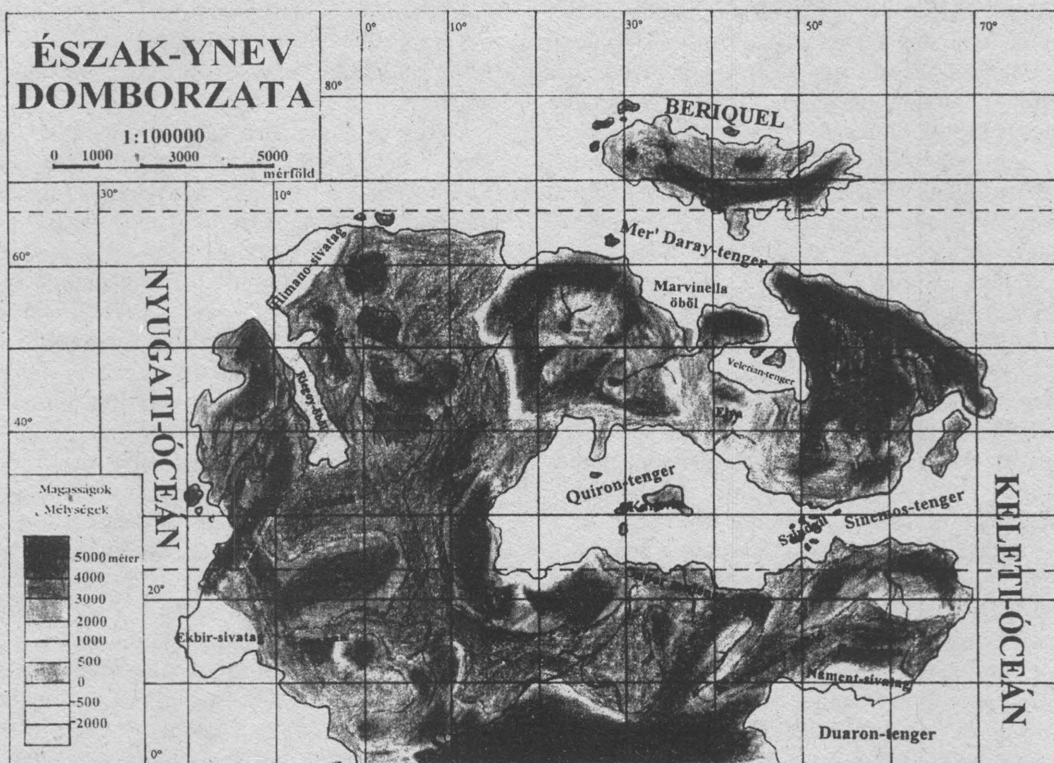
Ami az öltözködést illeti, a nemtelen szabadok és a nemesek szokásai nagyban különböznek. Az előbbiek a sötét, olykor pasztell árnyalatokkal díszített összeállításokat kedvelik, ruházatukra legjobban a gyakorlatias kifejezés illenék. A cserzett bőrzeke, vastag posztónadrág és köpeny mindennapos viselet körükben. A nemesség zöme valamely lovagrend tagja. Öltözködésük túlzó színorgia: sárga, vörös, lila, kék selymek, és finoman kidolgozott kelmék együttese. Páncéljaikat gyakran ezüsttel futtatják, lótakaróik - ahogyan egy harcos néphez illik - a vér vörös színét idézik. Fegyverekből a két kézre foghatókat kedvelik leginkább: a pallost, csatabárdot, kopját és lándzsát.

A dwoonok alig kereskednek a környező államokkal. Élelmiszerből önellátók, tevékenységük egyes nyersanyagok, illatszerek és luxuscikkek behozatalára korlátozódik. Ezek szinte megfizethetetlenül drágák. Egyébiránt az Unió árai elviselhetőek a külvilágiak számára, ám dőreség lenne ebben az országban valódi kényelemre, rafinált ízekre és örömökre számítani.

A dwoon iskolák többségében Ranil paplovagjai tanulják hivatásukat, ám minden nagyobb településen megtalálhatók a harcos kaszt oktatói is. A közbiztonság átlagos; a városokban és erősségekben kimondottan jó, az utakon és a kisebb településeken azonban könnyen baja eshet az óvatlan utazónak.

Az Unió területén kizárólag Ranil isten templomai állnak - más vallások hívei jobban teszik, ha nem mutatnak túlzott buzgóságot hitük iránt.





Gianag

Az Északi Szövetség alapító tagjáról számtalan legenda, híresztelés és történet látott már napvilágot. Ideje, hogy számbavegyük őket, és kirostáljuk közülük azokat, amelyek a legkevesebb igazságot tartalmazzák.

A Dawa Birodalom bukása után, a Hatodkor hosszúra nyúlt zűrzavarát követően új népek kaptak lehetőséget az égiektől, hogy létjogosultságukat bizonyítsák, vagy mindörökre eltűnjenek a hírüket őrző tekercsekkel együtt. A darabjaira hullott birodalom területén egymással marakodó hercegségek, királyságok alakultak, melyek folytonos harcban állottak egymással, valamint a külső és belső ellenséggel. Amíg a délebbre elbukott démoncsászárság romjain Toron lassan felemelte fejét - egyelőre minden erejét határai védelmére és a belső rend megteremtésére fordítva -, addig északon is mélyreható változások történtek. Egy nyugatról érkezett harcos dinasztia, az erv (ősi forrásokban irlav) törzsek egy megerősödött ága vette birtokába a Traidlan-medencét, s miután a környező népekkel elfogadtatták jelenlétüket (ha kellett tűzzel-vassal, ha lehetett, diplomáciai ravaszsággal), az erigowi hercegség szomszédságában, a Traidlan-hegység lábánál saját királyságot hoztak létre.

Királyaik a lassan megnyugvó északi vidékeken elismert uralkodók voltak, szomszédaikkal - elsősorban Erigowval - gyümölcsöző kapcsolatokat alakítottak ki. A királyság legnagyobb kiterjedését a Pyarron szerinti VIII. században érte el. Ekkor az uralkodó egy ötödkori tekercs jövendöléseire hivatkozva három hercegségre osztotta az országot - fiaira biztonságos határokat és a Káoszkor zűrzavarához képest rendezett belső viszonyokat, jószomszédi kapcsolatokat hagyott.

A három hercegség, Eren, Haonwell és Gianag, melyeket Északi Hármak néven ismert ezentúl a világ, azóta is szoros szövetségben áll egymással. Gianag története némiképp másként alakult, mint testvéreié - ennek legfőbb okaként egy egész Ynevre hatást gyakorló eseményt szoktak megemlíteni: a Pyarron szerinti 1200-as évek derekán a hercegség hasonnevű fővárosában fogadták a nemrég partot ért beriqueli törpék prémbundás követeit. Az akkori vezetők nem követtek el súlyos diplomáciai hibákat, hozzájárultak, hogy a törpék letelepedjenek a Traidlan-hegységben, s azok hamarosan csatlakoztak az Északi Hármak és Erigow kezdeményezésére létrejött Szövetséghez.

Jelenlétükből Gianag húzta a legtöbb hasznot. A törpékkel fenntartott híresen jó viszony a hercegségen belül szinte mindenütt megmutatkozik. Nemcsak a hercegi testőrség törpe tagjai és az építészet beriqueli stílusjegyei utalnak erre, de a vanir nyelv elterjedtsége, s a különböző szokásokban, a mondavilágban mutatkozó hasonlóságok is - az ilyen és ehhez hasonló vonásokat napestig sorolhatnánk.

A jó katonai és gazdasági kapcsolatokkal rendelkező állam - erőskezű hercegeinek irányítása alatt - viszonylagos biztonságban él. Távol esik a különböző ütközőzónáktól,



háború emberöltők óta nem dúlta területét. Ez nem jelenti azt, hogy lakói ne lennének jó kardforgatók, hiszen a magára valamit is adó nemesek mindegyike ért a fegyverhasználathoz, s a nép körében nagy megbecsülésnek örvendő alabárdosok is messze földön híresek.

A külsőségekre nem sokat adó gianagiak a külhoniak szemében gyakorta igénytelennek tűnnek - a zord éghajlat és a lakosok puritán gondolkodása e különcségre is magyarázatot ad. Nem szembetűnő a különbség a nemesek és nemtelenek között, de a nekik kijáró tiszteletet mindig megkapják a családjuk hagyományaira büszke birtokosok. Az északi mondás - "Gianagban mindenki úr" - kétszeresen igaz. Egyfelől, mert a városokon kívül élő nemtelenek szabadon rendelkezhetnek saját földeik felett, még ha azokon nem is termény, hanem tűlevelű erdő zöldell; másfelől, mert hírhedetten büszke és udvarias még a legszegényebb gianagi is.

Bár külsőségekben nincs sok különbség úr és szolga között, az ország ügyeinek igazgatása mégiscsak a nemesség feladata. A legfőbb ügyekben a herceg szava dönt, őt a nemesi gyűlés igyekszik segíteni a határozatok meghozatalában. Nemegyszer volt már rá példa, hogy a nemesség és az uralkodó nem értett egyet valamely kérdésben, de arra még sohasem, hogy valamely, az országot közelről érintő problémát, legyen az háború vagy szövetség, ne sikerült volna közös megegyezéssel helyreigazítani.

Egyetlen dolgon azonban a legnagyobb jóindulattal sem tudnak változtatni - országuk földrajzi helyzetén. A hegyek és a szűkös termőföldek nem kedveznek a mezőgazdaságnak, s bár Gianag állattenyésztése híres, lakói a javak zömét a környező államoktól kénytelenek beszerezni, ezért háborús időkben bizony megérzik, ha a szomszédok éléskamrája ürülni kezd. Jobbára nyersanyagokkal kereskednek, de elég nagy keletje van kézműveseik míves termékeinek és a hegyekből lehajtott, híresen szívós marhacsordáiknak is.

A törpenéppel való jó kapcsolatnak ugyan bárhol nyomára bukkanhatunk, de sehol annyira, mint a főváros, Sinog Kul utcáit járván. Az uralkodói székhely égbenyúló hegyek között fekszik, s hatalmas méreteire nem is következtethet az utazó, ha a törpe védművekkel megerősített falakhoz valamelyik évezredes kőút irányából közelít. Az óriás kapuk mögött rejtező város legnagyobb része ugyanis a hegyek mélyén található. Ravasz csapdákkal védett kürtők biztosítják a sziklába vájt otthonok, őrhelyek szellőzését és fényellátását. Ahol ez nem vezethet eredményre, vagy nem akartak közvetlen kapcsolatot teremteni a felszínnel, ott mágiával oldották meg ugyanezt.

Sinog Kul a külországi utazónak vagy kalandornak átláthatatlan labirintus, folyosók, óriási csarnokok, szűk sikátorok és zsúfolt házak szövevénye, ahol a legváratlanabb pillanatokban bukkanhat fel a város egy díszes épületének erkélyén a szabad ég alatt, hogy szabadon gyönyörködhessen a megzabolázott vízesések és a rengeteg büszke fa látványában. Az is megeshet persze, hogy szakadatlan mászik egyre följebb a véget nem érő lépcsőkön, és még mindig valahol a lomhán lélegző városóriás mélyen húzódó kőfalai között bolyong.

A törpék hagyományos erődítései Tarin mélyvárosainak biztonságát hozták el Gianagba. Kiváló példa erre Sinog Kul. Nemcsak a három főkaput őrzik a legjobb alabárdosok, de örökké éber csapdák védik a csarnok- és kazamatarendszert is, a kürtők és aknák e fondorlatos útvesztőjét is, melyek a tisztességtelen úton próbálkozókat várják. A törpék nyelvén *dor*nak hívják az ilyen alattomos labirintusokat, ahol az éhenhalásig bolyonghat a behatoló.

Már bejutni is épp elég gond észrevétlenül a városba, hisz az őrök figyelmét nem kerülheti el semmi, de ha úgy akarják, az út kifelé is éppily nehéz lehet. Erre alapozták elképzelésüket a Szövetség vezetői, amikor úgy döntöttek, hogy Sinog Kulban építik fel a szervezet legnagyobb börtönét. Az irdatlan folyosó- és zárkaegyüttest mélyen a város legalsó szintje alá vájták törpe mérnökök segítségével. Csupán egy ki- és bejárata van, egy majd' negyedmérföldes akna, mely nyílegyenesen szakad a fénytelen sötétségbe, s csak egyetlen felvonó működik benne, amit törpe készítésű csörlők mozgatnak. A foglyokra törpék és a Szövetség harcosai egyaránt vigyáznak, bár azokon a részeken, ahová a legelvetemültebb ellenségeket zárják, tökéletes sötétség uralkodik, csak törpék teljesítenek szolgálatot.



Nemcsak a bűnözők és a politikai foglyok őrzését bízták a városra - a tömlöcrendszeren kívül még sok olyan épület akad Sinog Kulban, mely a hely védettsége miatt került épp ide. A Szövetség legnagyobb térképgyűjteményét egy jól védett felszíni toronyban őrzik, ahol másolatot tartanak minden ismert földabroszról, de számos páratlan ritkaság is szerepel a gyűjteményben. Ilyenek például a Beriquelről érkezett vanirok bőrtekercsei, melyeken állítólag a Fehér-tenger minden jégkoptatta öble szerepel; ilyenek a legendás hajós, Niles Daray titkos naplói, valamint azok a fóliánsok, melyek az északfoki sziget partvonalának részletes leírását tartalmazzák.

A város közepén emelkedő hercegi palota - Gianag uralkodójának téli rezidenciája - rejti észak egyik legnagyobb könyvtárát. A Hideg Termek néven ismert szürke épület valóban olyan ritkaságokkal rendelkezik, melyek nem egy távoli hatalom érdeklődését felkeltették már. Természetesen ide sem egyszerű bejutni. Külön őrsége van nemcsak a hercegi palotának, de magának a könyvtárnak is. Ha valaki

megszerzi a jogot arra, hogy belépjen, sok mindenre választ kaphat a komor falak, mindentudó fóliánsok között.

A zord, négyszögletes tornyok városa alatt rejtőzik egy olyan iskola, melynek létezéséről még a Szövetségen belül sem tud mindenki. Egy hatalmas, föld alatti tó partján építették azt a borongós épületegyüttest, mely a gianagi vízvarázslók rendjét óvja. A növendékeket részint Doranból küldik az ottani mesterek, részint az észak járatlan útjain vándorló magányos tanítók vezetik őket Sinog Kulba. Akik már láttak vízvarázslókat hatalmuk gyakorlása közben, bámulatos történeteket beszélnek róluk. Az őselemet ujjuk köré csavarva számtalan alakban képesek a megformálására. Hártyavékony, beszélő szolgákat éppúgy létre tudnak hozni, mint pusztító áradatot, vagy szorosan a testre simuló, lágy vízbilincset. Hogy a városon belül mégis idegenkedve tekintenek rájuk, az annak is köszönhető, hogy elég kevés az erv közöttük, s őket magukat sem annyira Sinog Kul érdekei vezérlik, mint inkább a sajátjaik. Kevesen vannak, és noha a varázslóiskola a maga ura, Gianag hercegének mindenben engedelmeskednek.

A festői szépségű hercegség nagy területét borítják hegyi erdőségek. A helyi lakosok lenyűgözően egyszerű és praktikus tárgyak garmadáját képesek előállítani fából, az egyszerű fogpiszkálótól kezdve a legnépszerűbb istenek, Arel, Kyel és Dreina égbenyúló fatemplomaiig, melyeket egyetlen vasszög beillesztése nélkül készítenek el. A legügyesebb fafaragó mesterek Gianag-szerte híresek, munkáikat az ország minden részében megbecsülés övezi.

Korántsem ilyen ismertek, de legalább ilyen hasznos munkát végeznek azok a hegyi pásztorok, akik az igénytelen - gianaginak nevezett -, hatalmas marhákat terelik a magasan fekvő legelőkről a távoli vidékek piacaira. Fokosaik elől még a legbátrabbaknak is tanácsos kitérniük, roppant szarvakból készült kürtjeikkel akárha beszélnének, mérföldnyi távolból képesek üzenni egymásnak. Ezek a nagy, esstannak nevezett szarukürtök voltak az elődei a gianagi seregben ma használatos jelzőharsonáknak.



A hegyekben járva számos kis bányásztelepüléssel, bányavárossal találkozhat a kalandozó. Némelyiknek a helye titkos - ezekben mithrillt és más hasznos fémeket bányásznak -, de a közelükbe tévedő utazót jóelőre figyelmeztetik a hercegi színeket viselő katonák, hogy errefelé nem érdemes bóklásznia. Ez alapján még senki ne gyanítsa, hogy a bányára bukkant - a fegyveresek már többnapi járóföld messzeségből visszafordítják a kíváncsiskodókat, s ha mégis tovább mennének, bizton számíthatnak leleményes csapdákra, furfangos védművekre, Tarin földmélyi rémeiből szelídített házőrzőkre.

Más bányatelepek nem ilyen kelletlenül fogadják az utazókat, sőt egészen kedélyes városkákról is említést tesz néhány világjáró. Szorgos munkával telik az ilyen helyeken az élet, a törpe mérnökök irányítása alatt, ahol a hercegi adószedők megvasalt oldalú kocsijainak felbukkanása is eseményszámba megy. Az arany- és ezüstbányák környékén megerősített menetek szállítják el a város raktáraiban felhalmozott nyersércet, hogy a székváros mesterei érméket verjenek belőle.

Gianagban és környékén számos szénbánya akad, Gilron papjainak és híveinek nagy örömére, s míg a falvak népe jobbára a boksákban égetett faszénre hagyatkozik, a fekete égő követ messzi vidékekre elszállítják; ez lobog a székváros és Sinog Kul kohóinak mélyén is. A kőszén bányászatát egyébként a törpéktől tanulták a gianagiak; rajtuk kívül egyetlen embernép sincs, amely ismerné ennek az anyagnak az értékét. Nem csoda hát, hogy fémmegmunkáló művészetük Ynev-szerte nagy hírnévnek örvend, és sereglenének hozzájuk tanulni a kovácsok - ám a kőszén titka túl nagy kincs ahhoz, hogy bárkivel megosszák. Még a Szövetség többi tagállama sem tud róla, beleértve a testvérhercegségeket is.

Akármilyen mogorva és nyers az átlagos gianagi, mégsincs botfüle, és bizony táncban is felveszi a versenyt más vidékek fiaival-lányaival. Mert mulatozni ezek a máskülönben komoly emberek is szeretnek, s az ünnepeiken nincsenek jókedv és jó zene híján. Jó zenét mondtam, mert a gianagi bárdok Szövetség-szerte híresek. Ámbátor az erigowi mondás - "Tréfás, mint egy gianagi bárd" - nem tünteti fel jó színben ezeket a mestereket, bámulatos virtuózai ők a hathúrú lantnak és a sinogi ikerfurulyának. Komolyságuk megtévesztő, gyakorta vádolják őket humortalansággal - nem minden alap nélkül -, de az igazi gianagi tréfák megértéséhez közelebbről kell ismerni ezt a népet.

Több forrás megemlíti, hogy milyen sok ünnepet ülnek meg Gianagban. Ez megfelel a valóságnak, mivel az ország megemlékezik a törpék legfontosabb jeles napjairól is. Nem egyszerűen udvariasság ez - a komor hegyek között sok helyütt megtalálhatóak a tarini istenségek szentélyei, és a hosszas együttélés más területeken is bizonyos fokú összeolvadást hozott.

Számos mitikus hőst vall például sajátjának mind a törpék, mind Gianag népe. Ilyen például Hegyetlépő Sai, aki a



tariniak szerinta Beriquelről érkezők egyik vezére volt, míg ugyanőt az államalapító királyok egyik vitéz lovagjaként tartja számon a gianagi emlékezet. Mindez nem zavarja meg a közös ünnepléseket, amin nagy lelkesedéssel vesz részt mindkét nép. Egyik ilyen fontos örömnap a törpék újéve. Ez Dreina tercének tizenötödik napjára esik - a tárnák népe ekkor emlékezik meg Bul Ruurig Tyrrano felett aratott győzelméről. De megünneplik a tavasz eljövetelét is, amikor országszerte szalmabábuk képében gyújtják fel a telet, s legalább ekkora vigalomra adnak okot ősz közepén a betakarított termés örömére járt hosszú, hullámzó körtáncok. És akkor nem szóltunk még a különböző egyházak ünnepeinek hosszú soráról; elvégre a pyarroni istenségek közül sokakat tisztelnek a hercegségben, és a törpe pantheon is megkapja, ami neki jár.

Mulatozást mondtam, s a gianagiaknál ez jófajta étkek élvezetével jár együtt. A messzi tájakról jövőnek szegényesnek tűnhet a választék, hisz maga az ország sem dúskál a javakban, de erre rácáfolhat az a tény, hogy nemzeti büszkeségükből, a sörből és a sajtból, mely mindig kerül az asztalra, több száz különböző fajtát gyártanak. A nagyobb városokban pedig, ahol aztán igazán kedvére válogathat az ember, nincs olyan nap az esztendőben, hogy valaki ugyanahhoz a sajthoz ugyanazt a sört igya.

A gianagiak fegyverei között is fellelhetjük a törpenéppel való együttélés nyomait. Igaz ugyan, hogy az ország hírnevét a hadászat terén leginkább az alabárdosok öregbítik, de kedvelt fegyver az egy-, illetve kétkezes csatabárd, a csákány, s némely nemesi seregekben a törpék által kedvelt pajzsformák is felbukkannak, természetesen méretre igazított változatban.

A közeli szomszédság mindkét irányban befolyásolta a két nép fejlődését. Érdemes lenne arról is szót ejteni, milyen hatással voltak a gianagiak Tarin lakóinak életére és gondolkodására, de erről inkább máskor értekezünk. Nem csak építőmesterek rajzottak ki a tárnák mélyéről, hanem azok közül is jónéhányan, akik a fegyverkovácsok nagyrabecsült mesterségét űzték, az ervek körében pedig szorgalmas inasokra leltek, akik idővel ellesték a szakma fortélyait, s ma már a gianagi páncélok és fegyverek az egész Szövetség területén - sőt, azon is túl - keresett árucikkek. (Ennek egyik fontos oka, hogy - mint fentebb már említettük - Gianagon kívül egyetlen embernép sem használ kőszenet a fémek edzéséhez és olvasztásához.)

Külön ki kell emelni a Tafear családot, mivel nem ritka, hogy az ebből a Sinog Kul-i műhelyből kikerült míves kardokért a súlyának megfelelő arannyal fizetnek a tehetős vásárlók. Maga a családfő Gilron felszentelt papja, ősei az elsők között voltak, akik a vaniroktól a kovácsmesterséget eltanulták. Megesik, hogy fiaival hónapokon keresztül dolgozik egyetlen kardon, s a családnak évekre előre elegendő munkája van. Mesélik, ezek a fegyverek szépségükön és tartósságukon kívül valamiféle mágikus hatalommal is bírnak, s bár ezt kimutatni még egyetlen beavatott sem tudta,



tulajdonosaik akár meg is esküdnének rá. Rin Tafeart a leggazdagabbak között tartják számon Gianagban, de temérdek pénze sem tette őt kevéllyé vagy rátartivá, hűséges alattvalója a hercegnek. Félévente egyszer vasalt kocsi kördül ki a Tafear-család szürke tornyából, és útnak indul valahová nyugatra. Rengeteg találgatásra adott már okot a megfigyelés, de a hercegségen belül nem akadt vállalkozó, hogy feltartóztassa a járművet.

Nemcsak a jól képzett fegyveresek, városi őrök és az utakra felvigyázó hercegi katonák az okai, hogy Gianagon belül az utazó bárhol nyugodtan hajthatja álomra a fejét, s az ékszerüzletek ajtaját sem zárják be éjszakára a városokban, hanem a hercegség példátlanul szigorú törvényei is, melyek egyaránt vonatkoznak nemesekre és közrendűekre, átutazókra és helybéliekre. A magántulajdon és az egyéni szabadság védelmében hozott törvények kegyetlen szigorral sújtanak le a rendbontókra. Ha egy tyúk értékénél kevesebbet lop valaki, a törvényszolgák beérik egyik keze lecsapásával; ha másodszorra fordulna ez elő, már semmi nem menti meg a vérpadtól, mint ahogy azokat sem, akik - ha bizonyítást nyer vétkük - a fentinél nagyobb értéket tulajdonítottak el. Hasonló szigorral járnak el más esetekben is, gyakori a "szemet szemért" elv alkalmazása. Különösen érzékenyek a törvények az emberi szabadságra. Az a rabszolga, aki valamilyen módon eljut Gianag határáig - mely óriás sziklaszobrairól, a honfoglalók félezer éve felállított, harminclábnyi kőalakjairól könnyen felismerhető -, rögtön visszanyeri szabadságát. Kölcsönös az ellenszenv a toroni Láncbarátok és a gianagi vezetésű Ezüst Ököl testvériség, az Északi Hármak hatékony szervezete között, mely utóbbi elsőrendű feladatának tekinti a toroni rabszolgakereskedők szállítmányainak megkaparintását és az áldozatok felszabadítását, ugyanakkor hírszerzői szerepkörben is segíti a hercegségeket.

A hercegség lakói az alacsony kőházakat kedvelik, melyek gyakorta két-három földalatti szintet rejtenek. Sokat



tanultak a tarini mesterektől, büszkeségük, Sinog Kul tervezését és kivitelezését mégis teljes egészében rájuk bízták. A hagyomány szerint Sinog Kul oszlopai csak az idők végezetén rogyhatnak meg, hisz isteneknek tetsző érzelem - az igaz barátság - támogatja őket.

Gianag felett együttesen gyakorolja a hatalmat a herceg és a nemesi gyűlés. Az ország hivatalos nyelve az erv, de értik és beszélik itt a Közöst, nemkülönben a törpék beriqueli eredetű *hiljét*. A lakosság zömét ervek adják, ám a hegyek közt népes törpekolóniákra lelhet az utazó.

Gianag lakói puritánságukról közismertek, csak sötét, netán földszín árnyalatú ruhákat viselnek. Öltözetük inkább praktikus, mintsem mutatós, ám tartós és kényelmes - beszélik, az erioni kereskedők többsége gianagi szabókkal dolgoztat. A nemesség és köznép között nehéz öltözködés alapján különbséget tenni, a rangsorra legfeljebb az arany- és ezüst ékszerek, olykor a prémes gallérok, köpenyszegélyek utalnak.

Az árak változatosak; élelmiszerhez és jószághoz az általánosnál magasabb, használati eszközökhöz és nyersanyagokhoz nyomott áron juthat a kalandozó.

Most pedig lássunk néhány érdekes hírt, ami a kalandozókra várhat, ha a Pyarron szerinti 3690-es évek derekán érkeznek Gianag határain belülre, és egy beszédesebb kocsmárossal vagy pásztoremberrel hozza össze őket a sorsuk!

Hírek érkeztek valamiféle lázongásról, mely Tarin tárnáiban robbant ki. Pontosat még nem tud senki, de a gianagiakat aggasztják az események. Lehet, hogy egy új telér fölötti vita van kialakulóban, mások szerint valami sosem látott hegymélyi rém szabadult el, megint mások Tyrrano-hitű szekták lázongásáról beszélnek; félő, hogy a bizonytalanságot a felszínen élők is megsínylik majd.

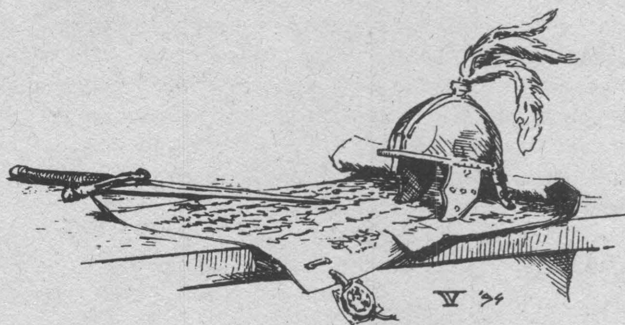
Sinog Kul egyik kürtőjében valami furcsát találtak. Nincsenek biztos hírek afelől, pontosan mi is lehetett az, hogy alulról érkezett-e, vagy kívülről próbált meg behatolni; hogy egyedül volt-e, vagy a társai, akármifélék legyenek is, még mindig itt bolyonganak. A leghíresebb törpe kürtővadászokat mindenesetre bevetésre szólították.

Nemsokára hírhedt toroni foglyot hoznak a városmélyi börtönbe. A Szövetség emberei semmit nem árultak el kilétéről, de tartani lehet tőle, hogy egy szabadcsapat a város előtt megpróbálja majd megszöktetni. Mások azt rebesgetik, hogy a támadók sem bolondok, és valami furfanggal inkább a falakon belül kísérlik meg a lehetetlent, amikor a hercegi őrök már megkönnyebbültek.

Néhány hét múlva Gianag székvárosában sor kerül az ifjú hercegnek, a trónörökös öccsének nagykorúsítására. A nevezetes alkalmat az egész országban megünneplik majd, az eseményre állítólag még Darkif Torlo, a legnagyobb nevű gianagi bárdok egyike is hazatér.

Rin Tafear többek szerint pénzt és fegyvereket szállít a nyugati pusztákba. Nem szép dolog a vádaskodás, de akadnak, akik lázadást emlegetnek, vagy hogy valami nomád törzset támogat - ki tudja, mi okból. Mások egy Gilron-szentély felépítéséről beszélnek, s persze meglehet, hogy egyik híresztelés sem igaz.

Toroni Ikrek érkeztek Sinog Kulba, akiknek Láncbarátok vették az Esküszavát. Feltehetően az Ezüst Ököl testvériség egyik vezetője ellen kísérelnek majd meg támadást. A városi őrség megtette a szükségesnek vélt előkészületeket - a borúlátók szerint hiábа.



Eren

A Pyarron szerinti VIII. században három részre osztott erv állam középső tartománya, mely első hercege jóvoltából viseli pompás székvárosának nevét. Az egy vérből való dinasztiák - Toron fenyegetésére való tekintettel - kezdettől fogva szoros kapcsolatot tartottak fenn egymással, utóbb, a Pyarron szerinti II. évezred derekán létrehozták új testvériségüket, az Északi Szövetséget.

A Szövetség másik két alapítója, Gianag és Haonwell is híres rettenthetetlen fegyverforgatóiról, a három állam közül mégis Eren őrizte meg legtisztábban harcos hagyományait; itt becsülik a legtöbbre azokat, akik a csatatereken hívták fel magukra a figyelmet.

Nem telik el emberöltő háborúk, hadjáratok nélkül; Eren seregei, ha nem Toron ellen küzdenek, a nyugati határszélen élő nomád csoportok megzabolázására fordítják erejüket. A legtöbb hírnevet - és pénzt - azonban azok hozzák a hercegségnek, akik zsoldosként bocsátják áruba kardjukat hazájuk határain túl.

Erent északról két testvére, Gianag és Haonwell határolja, az északnyugati végeken Tarin tárnabirodalmának védműveivel néznek farkasszemet a hercegi határvadászok. Keleten Erigow síkságai és felföldjei terülnek el, s itt sötétlenek a kiváltságos városállam, Doran szántói is. A nyugati-délnyugati végek lakói nem formáltak államokat; saját, mások számára átláthatatlan törzsi, nemzetségi, faji háborúikban dől el, ki birtokol egy-egy földdarabot. E küz-



delmek ritkán sértik ugyan akár a Szövetség, akár Eren érdekeit, ám ha a gyéren lakott vidékek felől mégis veszély közelít, a herceg alattvalói tüstént fegyvert ragadnak.

Az általuk birtokolt területek természetesen megérik az áldozatot. Az Erigowi-síkság jól termő, nyaranta búzától, rozstól sárgálló földjei, melyet erdők, patakok, folyók szabdalnak, számos dalnokot ihlettek meg a történelem folyamán. A Tarin-hegység lankái dús füvű legelőket, réteket, ősöreg bükkösöket, tölgyeseket, a házaknak fát, az utaknak és váraknak követ, a vizimalmok és tutajok alá sebes folyókat, halat, vadat és madarat adnak.

Az Erent lakó erveket nem csak harcias embereknek ismerik, sok más jeles tulajdonságukat is megemlítik az útleírások - az elsők közt vendégszeretetüket. Való igaz; a hercegség útjait járó vándorok kevés olyan helyre vetődhetnek, ahol nem kerül rögtön fedél egy - vagy akár több - éjszakára a fejük fölé, s ha más nem, némi friss kenyér és bor biztosan jut az iszákjukba. A városi fogadókban senki ne számoljon a tulajdonos arany szívével, a kényelem és a tisztaság azonban a legfinnyásabbak igényeit is kielégíti.

A hercegség népe büszke és becsvágyó, a hőstetteket mindennél előrébb valónak tartja - nemigen akad egy bárd



számára hálásabb közönség annál, amely az ereni falvak közösházában, ünnepek alkalmával verődik össze. Kissé ódivatúan gondolkodnak, a távoli vidékek társadalmi, öltözködési vagy erkölcsi újításait bizonyos tartózkodással szemlélik. "Makacs, mint egy ereni" - tartja a mondás, s ez több értelemben is igaz. Ha valamit a fejükbe vettek, azt igen nehéz onnan kiverni: jó rábeszélőképességgel, vaskemény érvekkel legyen megáldva az, aki megpróbálja. Olyan ereni, aki a hazáját elárulta vagy megcsalta volna, nem ismer a történetírás - az "áruló"-nál súlyosabb sértést csak elvétve hallhatunk az itteniek szájából.

Erenben mindenki fegyverforgató, s nincs egyetlen olyan iskola vagy egyetem a hercegségben, mely akkora megbecsülésnek örvendene, amilyet a különféle fegyverhasználatot oktató intézmények élveznek. Ezek közül is kiemelkednek a hercegi hadiakadémiák.

Az ország élén az örökifjúvá tett Eligor, a Vörös Hadurak egyike áll, akit - minő irónia! - malachittal futtatott páncélzata miatt Kék Hercegként emlegetnek. Annyi nemes hűbéresküjét bírja, mint talán senki rajta kívül Észak-Yneven. Ez persze nem jelenti azt, hogy e tájon mindenki hatalmas birtokok ura. A nemességet Erenben bárki elnyerheti, aki csatában kitünteti magát - nincs is túl nagy becsülete a környező udvarokban az ereni nemesi címnek, s számon tartják, kik azok, akik valóban méltók a megbecsülésre. Haonwellben például az egyszerű ereni nemest nem tartják többre bármely kitűnő kardforgatónál - megjegyzendő persze, hogy azokat sem vetik meg arrafelé.

Ha valaki ereni zsoldosokat fogad a szolgálatába, gazdag embernek vallhatja magát, hisz Északon a pénzért kardjukat forgatók közül az ereniek kérnek - és kapnak - a legtöbbet. Becsületbeli kérdés ez, s nyugodt lehet, akinek ők tettek hűségesküt; olybá veszik, mintha a hazájukat szolgálnák. Ilyenkor csak azért kell imádkoznia, nehogy közben támadás érje a hercegséget, mert ha így történik, zsoldosai tüstént hazaindulnak, s csak akkor térnek vissza, ha sikerült otthonuk felől elűzni a viharfellegeket.

Kevés olyan nemes él Erenben, aki jókora földbirtokokkal rendelkezik, s ez sajátos következményekkel jár. Számos olyan - lecsúszott vagy feltörekvő - nemesi család akad, mely becsületbeli kérdésnek tekinti, hogy megfelelő hatalomhoz jusson. A család érdeke követeli így, az erv szellem és a nemesi cím. Ők szinte mindenre hajlandóak a felemelkedés érdekében; óvatosan kell eljárniuk persze, hisz egyetlen rossz lépés is a család becsületének elvesztéséhez vezet. Az érvényesülés türelmet és pénzt követel - az előbbit vérükben hordozzák, az utóbbit onnét szerzik, ahonnét lehet; nem véletlen hát, hogy ezen nemesek elsősorban kereskedelemmel, pénzügyekkel és - uram bocsá' - csempészéssel foglalkoznak. Vagyont gyűjtve törekszenek olyan társadalmi pozíciókba kerülni, ahonnét beleszólhatnak az ország ügyeibe: erv kékvérű számára elképzelni is nehéz ennél magasztosabb célt. Ne úgy értsük ezt, hogy a kis- és középnemesség csak nyerészkedőkből áll, létezik





azonban egy réteg, amely nagyobb megbecsülést óhajt magának és szeretteinek. Az abbitacél-kereskedelem és -behozatal hajtja a legtöbb hasznot mostanság; nem egy vagyon gazdája alapozta meg ilyen módon politikai befolyását. Máshol képmutatásnak tűnne, ha valaki ezek után lovagias és erkölcsös viselkedésről kezdene prédikálni. A legmegdöbbentőbb az, hogy a felkapaszkodottak, miután megfelelő hatalomra tettek szert, az erkölcs és a lovagi élet elkötelezett híveivé válnak.

Eligort a hercegi tanács segíti a döntéshozatalban. E testület tíz küldöttét a háromévente összehívott nemesi gyűlés, az *Og Derac* választja meg. Hatalmas, az országot felbolydító esemény ez, minden nemes hivatalos rá, s a kékvérűek becsületbeli kérdésnek tekintik, hogy meg is jelenjenek. A gyűlés a főváros mellett elterülő hatalmas síkon zajlik; itt sereglenek össze a fegyverforgatók akkor is, ha a herceg hadba szólítja őket.

A hercegi tanácsnak tagja még három főrend, akit a bárók küldenek a testületbe, a hat hadiakadémia veterán vezetője, az embervadászok klánmestere, az ereni Felső Lovagrend nagymestere, illetve az Erenben imádott istenek - Arel, Uwel és Kyel - főpapjai. Háborúk esetén meghallgatják a várak tanácsát, az Eren összes várának és erődítményének parancsnokait tömörítő testületet is. Ezt a gyűlést csak abban az esetben lehet megtartani, ha a hadi események még nem érintik az ország területét - a vész legbiztosabb jele, ha a várparancsnoki kíséretek elindulnak a főváros felé.

Gianaghoz hasonlóan Erenben is nagyra értékelik a törpéket, ha nem is állnak olyan közel Tarin népéhez, mint a testvéri hercegségben. Aki konyít az építészethez, már messziről észreveheti a törpe mesterek értő keze nyomát a hercegség épületein. A hercegi székhely és a másik két nagyobb város, Raveen és Masgar számos olyan házzal, erőddel, védművel dicsekedhet, melyek felhúzásában a tárnabirodalom építészei segédkeztek.

Erenbe érkezve legelőször a hercegi palota hatalmas tömege ötlik az utazó szemébe. Csak a neve alapján palota, valójában nem egyéb szegletes tornyokkal, magas, mászhatatlan falakkal körülvett erődítménynél. A főváros más palotái is inkább kastélyoknak tetszenek, mintha lakóik a biztonságot kizárólag kényelmük rovására tartanák megvalósíthatónak. Eren a palotaerődök és a parkok városa. Falai számos, szürke és fekete kőlapokkal fedett teret rejtenek, ezekbe torkollnak az utcák, a sikátorok. Látványos katonai játékokat rendeznek itt, ha a hadi ügyek állása lehetővé teszi, s nem ritkák a nagy pompával lebonyolított diadalmenetek, felvonulások sem. Ezek csúcspontja szinte mindig a Felső lovagrend bemutatója. Nincs olyan ereni fiatal, aki ne állna szívesen a lovagrend kék-arany-fekete zászlaja alá. Ne feledkezzünk meg az ereni hadiakadémiáról sem, mely vezető szerepet tölt be a hasonló intézmények között - az akadémia színeiben felvonulni önmagában véve is dicsőséget jelent.

Az ereni városok a seregek fenntartására, ellátására rendezkedtek be. Nem csak a városon belül telepedtek meg szép számmal a katonaság ellátásán dolgozó mesteremberek - fegyverkovácsok, bőrművesek, szabók -, de a falakon kívül is számosan jeleskednek e foglalkozásokban. A hadsereg egyéb szükségleteiről hatalmas méntelepek, takarmányföldek, gyümölcsösök gondoskodnak.

Az ország biztonsága mindenek fölött áll - ezt az elvet vallják az ereniek, s ha tekintetbe vesszük, hogy a Dwyll Unió és Tiadlan mellett ez az állam szenvedte a legtöbbet Toron hadjárataitól, nem furcsállhatjuk álláspontjukat. A hatalmas erődítmények a fővároson belül és kívül mind erre emlékeztetnek. Közülük is kimagaslik az akadémia fenséges székháza - itt őrzik Észak-Ynev legsokrétűbb, legrészletesebb hadtörténeti munkáit, tanulmányait; számtalan térképvázlat és leírás segíti a tudásra vágyókat a régmúlt idők ütközeteinek elemzésében. Megtalálható itt nem egy ritkaság is, például a hírhedt toroni Szürke Könyv, amiből a

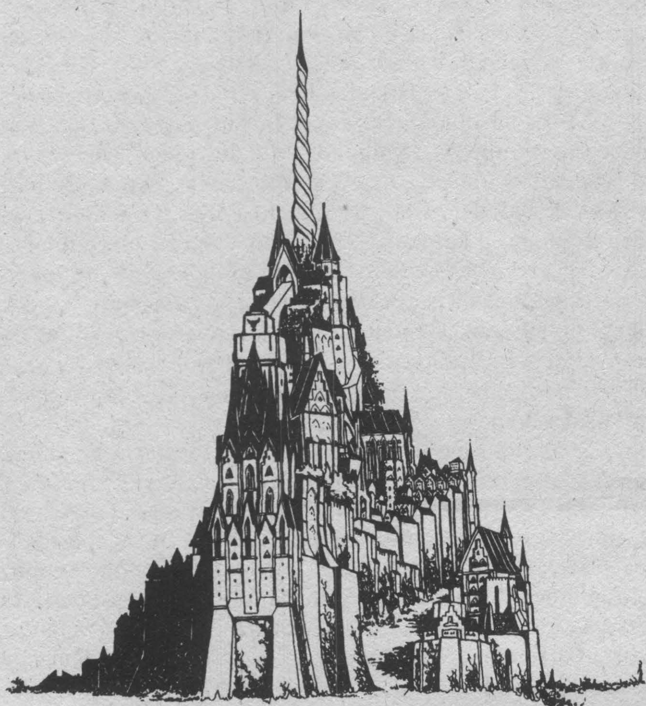


kyr hadviselésre vonatkozó ismeretek zöme származik, valamint részletes leírások Niare hadi szokásairól.

Már-már múzeumnak számít a híres Csonkatorony, ahol ezredévek fegyvereit gyűjtötték össze, nem ritkán nagyhatalmú varázserővel felruházott tárgyakat. Mágikus védelem alatt állnak mindazon fegyverek és páncélok is, melyek a Káoszkor őrületének emlékét hordozzák. A Csonkatoronyba belépni csak az akadémia engedélyével lehet, de mindig akadnak bolondok, akik megkísérlik a lehetetlent, és megpróbáltak ellopni valamit a gondosan őrzött épületből. Legutóbb abasziszi kalandorok vesztettek rajta, s kerültek a toronyőrök kezére, amikor megpróbálták elorozni egy káoszvértet, a ryeki démoncsászárság letűnt varázstudományának ékes bizonyítékát. Állítólag maga a páncél okozta vesztüket, mert nem tartotta őket méltónak arra, hogy viseljék. Ha másként dönt, meglehet, egérutat nyertek volna üldözőik elől.

Tagadhatatlan, hogy a főváros sokkal nagyobb akár Raveennél, akár Masgarnál, de ez a két település soha nem is tört Eligor székhelyének babérjaira. Fontos kereskedelmi csomópontokon fekvő várak mellett lettek naggyá: Masgar a nyugatról jövő karavánok, kalmárok találkozóhelye, de erre vezet a gianagi marhapásztorok útja is. Raveen fontos víziutak találkozásánál épült, s egyként megtalálhatók itt a tengerpart, illetve az Erigow felől érkező áruk. A két város fontos gyülekezőhelye a hadjáratra induló seregeknek.

Raveen azonban másról is nevezetes: az embervadászok egyik legnagyobb klánja e városban vert tanyát. Választásukat nem tartják titokban, gyakorta megfordulnak errefelé idegenek, akik valami okból a klán segítségét kérik. A többlépcsős szervezetről nem sokat tudni - az sem bizonyos, hogy ereni vezetője Raveenben székel-e. Többen ismerni vélik, jóllehet titokzatos személy, s állítólag Eligoron kívül más nem lehet tisztában kilétével. A klán erődje szinte megközelíthetetlen, többszörös védművekkel körülvett vár, s csak néha gördül ki kapuján egy-egy lefüggönyzött hintó, vagy vágtat el egy magányos lovas.



Itt emelkedik az inkvizítorok magányos kolostorerődje is, ez a tornyokkal tűzdelt, szürke épület, melyet a szóbeszéd szerint titkos kazamaták kötnek össze számos házzal Raveenben, s még a folyóágy alatt is húzódnak ismeretlen járatai. Raveen fő nevezetessége mégis a Háromsziget-piac - itt aztán szinte minden kapható, ami szövetségi területen készül vagy megterem.

Masgar nem büszkélkedhet efféle látványossággal; hírnevét a masgarita lovagrendről kapta, melynek nagymestere emberöltőkkel ezelőtt kapta hűbérbirtokul a várat, és a tövében meghúzódó települést. Azóta ő s leszármazottai vezetik azt a szervezetet, mely Krad lovagjaihoz hasonlóan azon fáradozik, hogy minél több tudást gyűjtsön a fekete ölyves lobogó alá. Ez a tudás szinte kizárólag a Káoszkorra és az azt megelőző századokra vonatkozik. Mondják, a rend nagymestere nemcsak mindenki számára nyilvánvaló - és bárki által megszerezhető - információkkal tud szolgálni, ha valaki megtalálja a módját, hogy megnyerje magának a szívét. A masgariták nincsenek sokan, s ügyelnek rá, hogy titokzatosság lengje körül személyüket, annyi azonban bizonyos, hogy a kereskedőváros felett őrködő Ölyvfészek veszedelmes tudással terhes. A közhiedelem szerint ez azzal is magyarázható, hogy mágikus fókuszpontban épült, bár mágiához értők mostanság nemigen nyertek bebocsátást falai közé, hogy erről - illetve a hely természetének sajátságairól - meggyőződhessenek.

Eren lakosságának zöme falvakban él. Ezek a települések jobbára egy-egy nagyobb vár tövében húzódnak meg. Azt beszélik, közel nyolcszáz ilyen erősség található Erenszerte; nem véletlenül kapta hát az ország a "várak hercegsége" nevet. Ezek az erődítések, lakótornyok a Szövetség létrejötte óta készültek, törpe építőmesterek nem csekély közreműködésével, de akad közöttük egynéhány, melyet jóval korábban emeltek. Majd' minden várhoz tartozik néhány véres legenda, mely a letűnt idők harcairól, szenvedéseiről regél.

Olyan erősségek is akadnak, melyek évtizedek óta üresen állnak, s csak a környékbeli nép babonái népesítik be romjaikat. Akármerre indulunk, egy-két napi járóföldön belül bizonyosan találunk valamilyen várkastélyt, hol nagyobbat, hol csak afféle kis kúriát. Az itt élő nemesek általában a környék valódi urai, büszke és gőgös sarjak, ízigvérig katonák, akik Eligor egyetlen szavára kardot ragadnak. Jobbágyaik viszonylagos jómódban élnek, ha a föld le-



hetővé teszi; keményen megdolgoznak érte, hogy elegendő étel-ital jusson az urak asztalára.

Vannak azonban errefelé rengeteg erdők is, melyek oly régóta komorlanak háborítatlanul a hegyoldalakban, hogy mélyükön mindenféle szerzettel találkozhat az ember - a sűrűbben lakott, lovak s szekerek járta vidékekről rég elüldözték őket a konok erv fejszeforgatók. Mindenféle manónépek ezek, oly ritkák, hogy pontos természetükről tán még a Sigranomói Egyetem magiszterei sem bírnak tudomással. Mindazonáltal nincsenek sokan, s állítólag nem gonosz természetűek, habár ebben a kérdésben a favágók, szénégetők és egyéb erdőlakók véleménye megoszlik.

Említést kell tennünk ehelyütt az ereniek kedvelt szórakozásáról, a vadászatról is. Egyes főúri vadászatok valóságos diadalmenettel érnek fel, Eren nemességének színe-java résztvesz rajtuk. A hajtóvadászattól kezdve a magányos űzésig mindenféle módját kedvelik a vadak lándzsa- és nyílvégre kerítésének, s nem is igazi lovagi vár vagy nemesi erődítmény az, melynek nagytermében nincs kiterítve medvebőr. Létezik azonban a vadászatnak egy másféle változata is, melyet igen sokan űznek, s az űzött vad nem a vadonlakó állatok közül kerül ki. Az elfek hajtása ez.

Valamely végzetes félreértést, kétértelmű cselekedetet is okolhatnánk ezért a rút szokásért, tény azonban, hogy ma már egyik fél sem emlékszik arra, honnét ered a békíthetetlen ellenségeskedés. Eren lakói - a haonwelliektől eltérően - egyáltalán nem nézik jó szemmel a hosszúéletűeket, s ha valahol mégis felbukkan egy, szabályos hajtóvadászatot hirdetnek ellene. Még a kevertvérűek is kaphatnak pár keresetlen megjegyzést, ha a hercegségen át visz az útjuk. Persze a másik fél sem hagyja ennyiben a dolgot: időről időre feltűnnek Eligor birodalmában bosszúszomjas elfek, akik képességeikhez mérten törlesztenek az elszenvedett sérelmekért, óriási felháborodást váltva ki a képmutató ereni nemesekből. Uwel a megmondhatója, hány álcákba bújt, megkeseredett lelkű elf él országszerte, akit csak a visszavágás reménye éltet.

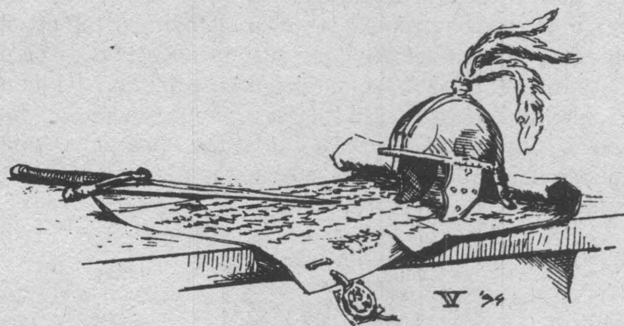
A hercegség hivatalos nyelve az erv, ám - a szerteágazó kereskedelmi és kulturális kapcsolatoknak köszönhetően - általánosan használják a Közös Nyelvet is. A lakosság zömmel erv; ez a Hatodkorban kialakult embertípus magas növésű, erőteljes felépítésű, sötét hajú; bőr- és szemszínük világos, vonásaik élesek, kevélységet sugallók.

Akárcsak az Északi Hármak egyéb országaiban, Erenben is a sötét - elsősorban kék, zöld és fekete - színeket kedvelik. A nemesség és a tehetősebb polgárság körében általános a palástszerű köpönyeg, melyet gyakran drága nyuszt- vagy hermelinprém szegélyez. Egyenes szabású, olykor ódivatúnak ható ruháikat széles övekkel fogják össze, lábukra, ha tehetik, térd fölé érő csizmát húznak. Kedvelik a lánc- és gyűrűvérteket, az egykezes kardokat és kopjákat, de nem vetik meg az íjat, a nyílpuskát sem. A lovagrendek tagjain kívül elvétve sem viselnek nehéz páncélt: könnyűlovasságukkal csak Ilanoré és a délvidéki nomádoké vetekedhet.

Erenben jólét uralkodik, eltekintve az olykor - hadiállapotok miatt - beköszöntő ínséges időszakoktól. Az árak minden tekintetben megfelelnek az átlagnak - mi több, sokan az itteni viszonyokat tekintik mércének.

A hercegség kiváló harcos- és embervadász-iskolákkal rendelkezik, de majd minden kaszt képviselőit és oktatóit megtalálhatjuk a fővárosban. Ez alól kivételt csak a tolvajok jelentenek, és az sem valószínű, hogy valaki Erenben próbálna beavatást nyerni a boszorkánymesteri mágia fortélyaiba.

A közbiztonság jó, ezt elsősorban az ország vagyoni helyzete indokolja - mondják, az ereni martalócok oly tisztességesek, hogy Erionig, sőt, még délebbre zarándokolnak, ha gyakorolni kívánják mesterségüket. A kihágások csekély számában nyilván szerepet játszanak a vaskemény törvények, s nem kevésbé kemény végrehajtóik, a Biztosok.



Haonwell

Az Északi Hármak legkisebb hercegsége; ugyanaz a harcos erv dinasztia alapította, melyről fentebb már szóltunk. Történelmük tehát közös gyökerekből táplálkozik, de ezenkívül is sok szál fűzi össze a szövetségben álló hercegségeket. Noha az uralkodócsaládok és számos más família között rokoni kapcsolat áll fenn, bármely állam lakója megsértődne, ha egy kalap alá próbálnák venni a másik két hercegségben élőkkel. Nem mintha megvetéssel vagy lenézéssel kezelnék a szomszédokat, de a kis államoknak igen önérzetes minden lakosa, és roppant erős hazafias érzelmek fűtik őket. Jó ideje már, hogy különváltak, s a közös politika mellett mindük a saját útját járja.

Az önálló lépések megtételében mindegyiküket erősen behatárolta az a tény, hogy a történelem folyamán mely területek felett szereztek ellenőrzést. Haonwellt a messziről jövők többnyire egyetlen, bár jókora városnak képzelik, s nem is tudják, milyen messze járnak a valóságtól. Mert igaz ugyan, hogy Erigow után Haonwell a Szövetség legnagyobb városa, de az már távolról sem, hogy csupán ennyiből állna. Széles mezők és legelők, rengeteg erdők veszik körül a várost, s az Északi Hármak közül egyedül ők büszkélked-



hetnek amolyan gyarmatféleséggel: egy várossal a Mer'Daray partján, Ziaddal, melynek területét századokkal ezelőtt váltották meg Tarin lakóitól.

Maga Haonwell, Erigowhoz hasonlóan, egy kyr város helyén épült. Noha soha nem büszkélkedhetett Enrawellhez mérhető nevezetességekkel, számos gyönyörű épülete maradt fenn, élte túl a történelem viharait vagy építették újjá. Talán éppen ez teszi, hogy lakói igen magasan hordják az orrukat, ha városuk szépségéről esik szó, s gyakorta hangoztatják, ha valaki kyr épületekre kíváncsi, inkább Haonwellt bámulja meg, mint az erigowiak pökhendi Belsővárosát. Nem valószínű, hogy megnyugtatná őket, ha tudnák, hogy maga Toron is hasonlóan gondolkodik, s az Új-Kyria feltámasztását célzó hadműveleti tervekben mindig elsőrendű fontosságú a város épületeinek kímélése. Erigow esetében ez csupán másodlagos szempont.

A mai városkép kialakításához nagyban hozzájárult, hogy a Hármak két másik tagjával ellentétben Haonwellben nemhogy nem gyűlölik, hanem éppenséggel nagy becsben tartják az elfeket. Külön negyedeik vannak - a Kalandozók Városán kívül nincs is talán olyan hely Yneven, ahol ilyen sokan urbánus életet élnének, ámbátor a sötét Kránban élő, elfajzott nemzetségekről nincsenek pontos adataink.



A völgyben épült város ma már mindkét oldalon felhúzódott az emelkedőkre is, egyik oldalon az úgynevezett Kyr Palotáig, a másikon a hercegi várig. Három fal veszi körül a folyton terjeszkedő települést. Legutóbbi átépítését kétszáz esztendeje fejezték be, de az azóta eltelt időben a külső negyedek ismét túlnyúltak a védműveken, s a kereskedők, kézművesek és naplopók szószólói a városi tanácsban mindegyre újabbak felhúzását sürgetik. A belső falak most már nem annyira a védelmet szolgálják, mint inkább a különböző negyedek határait jelölik, de a kapukat éjszakára itt is rendre bezárják, hogy az alabárdos strázsák szép pénzt kereshessenek az éji órákban városrészről városrészre járó úrfiakon, vigadozókon. A legkülső fal hatalmas kapui e téren kivételt képeznek. Amíg a nap nincs az égen, senki nem hagyhatja el a várost, s nem is nyerhet bebocsátást.

Haonwellt a hivatalos nyilvántartás számos kerületre osztja, de a kívülállók számára könnyebb, ha csak három részt különböztetnek meg: a Garaist, a nemesek negyedeit, Synn Eriant, az elf negyedeket és a Hanót, ahol a polgárok laknak.

Garaisnak a hercegi fellegvárat és környékét nevezik. Számtalan gyönyörű épület és park található itt, s míg Gianagban a nemesek is szerényen, a fényűzéstől visszariadva élnek, ez nem jellemző haonwelli osztályos társaikra. A hercegség különben is a leggazdagabb államok közé tartozik egész Északon, s a nagy pénzek gazdái élnek is a vagyonuk adta lehetőségekkel. Kyr mintára épült házak, paloták egész sora emelkedik a gyönyörű kertek és sétányok között, a biztonságra a hercegi gárda őrjáratai ügyelnek. Bármennyire is kérkednek igazságosságukkal és megértésükkel a haonwelli nemesek, nem akad szegény csavargó vagy más nemtelen, aki betehetné a lábát ezekbe a parkokba, még a Dal havában felbolyduló városi forgatagban sem. Ez nem azt jelenti, hogy a Garais nem veszi ki a részét az egész városra kiterjedő kavalkádból - épp ellenkezőleg. Káprázatos bálokat, lakomákat rendeznek, s külön meghívóval dalnokok, viadorok, csepürágók is belépést nyerhetnek ide, ám a valódi mulatság, az éjszakákon át tartó tánc, ivászat a város más negyedeiben zajlik.

Synn Erian a Kyr Palotát és a környező dombokat foglalja magába. A városrész aránytalanul nagy a benne lakók számához képest. A távoli Kopasz-hegyről nézve ez a terület hatalmas erdőnek tűnik, melyből hol itt, hol ott dugja ki a fejét egy-egy fantasztikus építmény. Itt találhatók a régmúltból maradt paloták, s számos új épület is, annak jeléül, hogy az elfeknek akkor is bámulatos érzékük van a szépséghez és a harmóniához, ha netán élettelen anyagból emelnek szálláshelyeket maguknak. Az elf kalahorák szentélyei lélegzetelállítóan gyönyörű kertek közepén állnak, gyakran kisebb erdőkben, de annak sem kell csalódnia, aki a városlakó elfeket keresi; a hegyoldalakról leereszkedő zegzugos utcák, terek, sikátorok útvesztőjében egykönnyen eltévedhet, ha nem kerít magának idejekorán kalauzt. Különösen hírhedt e tekintetben a Százezer Lépcsőnek nevezett kerület, mely Tyssa L'imenel, a Vér Nélkül Való szentélyét s a környező szűk utcácskákat foglalja magába. Synn Erian számos északi elf álma; nem egy ereni vagy gianagi elfhajsza túlélői leltek itt menedéket, de tudunk olyan elf rímkovácsról is, aki toroni rabszolgaságból szökött ide.

A Hano, vagy ahogy az itteniek mondják, "az igazi város", hatalmas kerületekből álló monstrum, melyet tisztes polgárok - kereskedők és iparosok - éppúgy laknak, mint nincstelen csavargók, koldusok és tolvajok. Önérzetes, büszke emberek mindannyian, nem ritka a különböző kerületek közti rivalizálás sem. A Dal havában nekibuzduló életben, mikor a hangoskodókat nem csak a városrész iránti szeretetük, hanem a jófajta bor és a távolról jött bajkeverők szúrós megjegyzései is hevítik, gyakran véres utcai harcokká fajul a pártoskodás. A másik kettőnél fiatalabb városrész ez, bár vannak igen régi kerületei is, például a Nagy Aréna melletti Yattyr, ahol a legnagyobb piactér, a Kyr Palotával vetekedő korú Gőzfürdő és Haonwell leghíresebb színháza, a Khalida áll.



A városnyi birodalmon Haonwell hercegi párja uralkodik. A család története nem mentes az intrikáktól, hisz a hatalom igézete még a legtisztább lelket is képes megbolondítani, ám a koronás fők sosem igyekeztek a hercegség sorsát saját érdekeiknek alárendelni. Felismerték, hogy Haonwellt nem érdemes letéríteni a már jól kitaposott, neki rendelt útról. Ez a józan gondolkodás az oka, hogy a hercegi családon belüli összezördüléseket - olykor gyilkosságokat; ilyesmire legutóbb százhetven éve került sor - a nép inkább érdeklődve, semmint rettegve figyeli, hisz az ő sorsuk alakulására az uralkodó személye vajmi kevés befolyással bír. Mostanra elcsitultak a hullámok a család körül: a legutóbbi pártütő önkéntes száműzetésbe vonult, mivel nem élvezte a nemesi családok többségének bizalmát. De azt mesélik, nem is él olyan messze, és bármikor visszatérhet...

A nemesség hatalmas vagyonát Haonwell legendás méneseinek köszönheti, melyekről alább részletesebben is szólni fogunk. Maguk a családok büszke vérvonalú erv nemesek, csatában bátrak, híresen jó kardforgatók. Nem volt még olyan Zászlóháború, amelyből ne vették vona ki a részüket. A hősi tetteikről szóló dalok igen kedveltek mind nemesi, mind polgári körökben. Igazi kalandorlelkűek is akadnak közöttük, s beszélik, az olyan sem ritka, aki alvilági körökkel tart kapcsolatot.

A hatalmas város nem lehet meg ügyes kereskedők és mesteremberek nélkül. Belőlük kerül ki a városi tanács döntő hányada is, jóllehet akaratukat csak akkor tudják érvényesíteni, ha az egybevág a nemesség és a herceg érdekeivel. Ezen sokan úgy segítenek, hogy befolyásos pártfogókat keresnek a Garais lakói között. A bankházak és ékszerészcéhek vezetőinek sok ilyen lehetőségük akad, de ügyes politikával a nagyobb céhek atyamesterei is megtalálják a számításukat.

Haonwell ugyan mezőgazdaságilag önellátó, de a távoli vidékek árui mindig találnak vevőt az ősi falak között, hála az ügyes kereskedőknek, akik külhonból jobbára kelméket, selymet, illatszereket, bőrt, csontot, érceket, vágómarhát, ereni búzát, bort, festőanyagokat hoznak, s üveggel, kézművestermékekkel, ötvösmunkával, borostyánnal, fegyverekkel és állatokkal fizetnek értük.

Számtalan különféle népség él még az óriási városban, ahol elkél a sok szorgos kéz, bár persze akad jópár dologtalan naplopó, korhely és tolvaj is. Létezik egy olyan szórakozási forma, mely mindenkinek kedves a városban, ugyanakkor sok munkát ad, sok éhes szájat töm meg. Nem véletlen, hogy érdekszövetségük egyike a legbefolyásosabbaknak. Az arénákról van szó és tulajdonosaikról.

Számos nagyhírű aréna városa Haonwell, hisz ez a fajta szórakozás nem csak a nemesség körében dívik. Minden héten több helyen rendeznek viadalokat, jobbára csak a kisebb küzdőtereken, de él a városban nem egy olyan gladiátor, akinek a neve a nagyobb lelátókat is csordultig telíti. Igazi társasági esemény egy-egy viadal, egy messzi földről a városba hozatott szörnyeteg vagy bajnok érkezése. Nem ritka a távoli vidékekről érkező vendég, akit csak a látvány vonz, de gyakran feltűnnek szerencsét próbáló kalandorok, üres erszényű gladiátorok, akik a testi épségüket sem kímélik, hogy némi hírnévre és pénzre tegyenek szert. A legnagyobb viadalokra persze a Dal havában kerül sor, mikor a város vendégfogadói és Ellana-szentélyei, de még az egyszerű bordélyok is zsúfolásig telnek, s az egekig harsog a mulatozás és az arénák lármája. Vannak speciális épületek, ahol céllövészetben vagy más nagy ügyességet kívánó versenyszámokban mérhetik össze tudásukat a vállalkozó szellemű́ek, de itt található az Észak-szerte híres Sifanne is, amelynek a küzdőterét vízzel lehet feltölteni. Ez az az időszak, amikor a színházak környéke is megelevenedik, s messzi földről gyülekeznek a nemesek és nemtelenek, hogy lerójják hódolatukat Alborne előtt.

Az a város, amely ilyen nyüzsgő életet él, ahol ilyen összegek cserélnek gazdát, nem lehet mentes a tolvajoktól. Nincs ez másképp Haonwell esetében sem. Számos kétes hírű szervezet ütött tanyát a falak között, s nemcsak a Hanóba fészkelték be magukat: megtalálhatók - persze jóval csekélyebb számban - Synn Erian utcáin is. Aki a városóriásba merészkedik, jól teszi, ha folyton szemmel tartja erszényét, esetleg testőröket fogad, mert bár az életét nem feltétlenül fenyegeti veszély, értéktárgyainak könnyen lába kelhet. Vannak tolvajcéhek, amelyek éppenhogy az utazók védelmével foglalkoznak. Tekintélyes összeg megfizetése után egy láthatatlan alak szegődik az illető nyomába, és igyekszik megvédeni más tolvajoktól. Ha mégis megtörténne a baj, minden eszközzel megpróbálják az illető elvesztett értéktárgyait visszaszerezni, sikertelenség esetén pedig kárpótolják. Természetesen az erre vonatkozó szerződések sok egyéb kitételt tartalmazhatnak.

Egészen más jellegű alvilági szervezetek is megélnek Haonwellben, akik - úgymond - komolyabb ügyletekkel foglalkoznak. Nem csak besurranók ők, alkalomadtán a fegyverrel is ügyesen bánnak, s olyan helyeken tűnnek fel, ahol nagyobb összegek vándorolnak át más tulajdonába. Nekik tulajdonítják az egyik legjobban működő haonwelli kémszolgálat működtetését is. Valójában a Piszkosok (ahogy magukat nevezik) önálló szervezet, de jó pénzért bárkivel megosztja tudását. Tagjai koldusok, csavargók és zsebesek, de soraikban megtaláljuk a nemesi bálokra bejáratos úrfiúkat is. Ha valaki helybeli hírekre kíváncsi, esetleg egy bizonyos személy ügyes-bajos dolgai érdeklik, bizonyos lehet benne, hogy pénzéért hiteles értesüléseket kap cserébe. A Piszkosok adnak a jóhírükre - nem fecsegő társaság ez, csak annak beszélnek, aki megfizeti őket. Arra is volt már példa, hogy hajlandóak voltak megfeledkezni bizonyos dolgokról, amennyiben a leginkább érintett illető aranyakkal tömte be a szájukat.

Az elfek fontos szerepet töltenek be Haonwell kulturális életében. Számos híres színház működik a Synn Erian területén, s az is előfordulhat, hogy műértőknek bepillantást engednek énektudásukba. Gyakoriak a ligeteikben bemuta-

tott táncjátékok, és a leghíresebb dalnokok vagy maguk is az ősi nép fiai, vagy a mesterük tartozott közéjük. A város más területein is szívesen látott vendégek, gyakran tűnnek fel nemesi házakban, de senki nem fordul utánuk, ha éppen a Hano kerületeiben intézik ügyeiket. Jogállásuk sajátos. Az ő kerületeiken kívül a város törvényei érvényesek rájuk, de minden Synn Erianban elkövetett vétkükért elf bíráik előtt felelnek, s ugyanezen ítélőszékek előtt adnak számot tetteikről azok, akik a hercegség területén *bárhol* az elfek ellenére cselekedtek. Adott esetben emberek is részt vehetnek ezeken az tárgyalásokon, de nincs sok beleszólásuk a dolgokba, s az elf törvényszékek ítéleteit tiszteletben tartják mindenütt.

Noha a magában Haonwellben is számosan laknak, igazi városiaknak mégis csak a félelfek számítanak, a nagyobb elf települések a város határain kívül, a végtelen erdőségekben rejtőznek. Aki természetes szálláshelyükön akarja felkeresni őket, ide igyekszik, bár igazán szerencsésnek kell lennie, ha megadatik neki a találkozás. Nem mindenki bukkanhat rájuk, ha mégoly pontos útbaigazítást kapott is hollétükről. Nem kedvelik az idegeneket - büszke és akaratos nép az övék -, azokat a fajtársaikat pedig, akik a városi életet választották, eltévelyedettnek, züllöttnek tartják, bár soha nem utasítják vissza őket, ha találkozni kívánnak velük. Akinek feltett szándéka, hogy az erdőkben kutassa az elfeket, jobban teszi, ha Synn Erianban keres pártfogót magának.



Az elfek mindazonáltal nem hálátlanok. A számukra biztosított nyugodt életkörülményekért cserébe nagyban hozzájárulnak Haonwell határainak védelméhez. Bár fegyveres harcba csak kivételes alkalmakkor keverednek, nyomolvasóik, futáraik tudnak mindenről, ami a város környékén történik, s a hercegi tanácsot minden esetben friss hírekkel látják el. Fontos feladat hárul rájuk a Haonwell hihetetlen gazdagságának alapjául szolgáló pegazus- és unikornisménesek mellett: keresve sem találni olyan lovászt, aki náluk jobban értene e különös állatok nyelvén. Állítólag egészen ősi szálak fűzik össze a három fajt, amit bárki azonnal elhisz, aki csak egyszer látott pegazusokkal vagy unikornisokkal játszó elfet.

Hatalmas, elkerített térségeken, az erdők mélyén találhatók ezek a telepek, s félelmetes gerendaváraknak tűnnek inkább, mint e gyönyörű lények lakhelyének. De ez csak kívülről igaz. A tolvajoktól, gonosztevőktől védő falak óriási területeket kerítenek el, ahol szinte eredeti környezetükben élnek és szaporodnak ezek a ritka teremtmények. Állandó, jól kiképzett őrség vigyázza őket,földön és levegőben egyaránt. Az elfek ebben is nagy szerepet vállalnak. Az egyes telepek mellett csaknem mindenütt megtalálhatók az elf kopók tágas kifutói, és általában elfek azok is, akik a levegőből, pegazushátról ügyelik a vidék háborítatlanságát.

Ménesei majdnem minden nemesi családnak vannak, a legnagyobb telep természetesen a hercegi ház birtoka. A ritka hátasok értékesítéséből csak egy szűk körű kereskedőcsoport húz igazi hasznot, s bár a tetemes jövedelem után jócskán csurran-cseppen a hercegi kamarába is, a város közvetlenül nem részesül ezekből a pénzekből.

Nem sok leírás emlékezik meg róla, de Haonwell hálával tartozik a környező földeken dolgozó parasztoknak, módosabb gazdáknak, hiszen ők látják el mindenféle élelemmel örökké éhes száját. Jóféle rozsból és kukoricából termelnek a legtöbbet, de virágzó kertek és gyümölcsösök is ontják a terményeiket a város felé. A földek a herceg tulajdonában vannak, a parasztok ötödnyi adót kötelesek fizetni, a maradékkal maguk rendelkezhetnek.

Haonwellről írva nem feledkezhetünk meg a városban működő különféle alvilági szervezetekről sem. A tolvajokról már ejtettünk néhány szót, de a legbefolyásosabb társulást eleddig nem említettük. A Suttogókról van szó. Titokzatos szervezet ez, hisz vezetőinek és tagjainak nagy része ismeretlen még az alvilág alakjai előtt is; mondják, kapcsolatban állnak a Kobrákkal, s a városon belül minden céh területpénzt fizet nekik bántatlanságáért cserébe. A kyr adószedők mintájára *serak*nak nevezik azokat az ügynököket, akik a Suttogók által kirovott összegeket szedik be a kisebb szervezetektől; mélységes titok, hogy rajtuk kívül kik tartoznak még a testvériségbe, a vezetők és a végrehajtók sohasem mutatkoznak. Néhány védett házuk is ismert, de - nyilván magas összeköttetéseiknek köszönhetően - a városi őrség nemigen zaklatja őket. A Haonwellbe érkező jelentősebb zsákmányokra előjogaik vannak, ezekről csak tekinté-



lyes összegek lefizetése ellenében hajlandók lemondani. Ők számítanak a legerőszakosabbnak a tolvajcéhek közül; nem egy felderítetlen gyilkosságról rebesgették már, hogy az ő intrikáik húzódnak meg a háttérben. Szolgálatukban állítólag fejvadászok is állnak, s markukban tartják a városi tanács több tagját.

Az erigowi embervadászok is rendházat tartanak fenn Haonwellben - ők jobbára testőri feladatokat végeznek a Garais területén. Beszélik azonban, hogy gyakran érkezik futár a Malomnak nevezett komor épületbe Erigowból, és sokan úgy vélik, hogy a szervezet tagjai előbbrevalónak ítélik saját klánjuk érdekeit a városénál. Hogy ebben az állításban mennyi az igazság, egyelőre eldönthetetlen.

A Láncbarátok ősi ellensége, a gianagi alapítású Ezüst Ököl Testvériség is képviselteti magát Haonwellben - a szökött rabszolgák ügyeinek intézésével, menedéknyújtással is ők foglalkoznak.



A Garais szélén áll az Inkvizítorok Szövetségének rendháza. A szervezet hírnevéhez méltó, komor épület, mely hiába szolgálja a városbéliek biztonságát, mégsem nyerte el soha bizalmukat. Lakóit félelemmel vegyes tisztelettel kezelik, s nagy ívben kitérnek a rend fehér köntöst viselő beavatottjai elől.

Az inkvizítorok körében mostanság lábra kapott a szóbeszéd, hogy egy toroni kémszervezet is működik a városban, melyet a Régensi Ház titkos szervezete, a Ködfivérek működtetnek, élén pedig egy dúsgazdag helybéli nemes áll. Az ügyben nyomozó testvérük eltűnése után a gyanú már-már bizonyossággá erősödött. Ha a hír igaz, nemsokára várható a hálózat "felszámolása" - Toron néhány tisztáldozata - hogy utána a szervezet ismét nyugodt körülmények között folytathassa tevékenységét.

Ejtettünk már néhány szót Haonwell fontosabb épületeiről, de mert a hercegséget járva a kalandozó majd minden sarkon újabb csodát lát, illő még többet néven neveznünk.

Messziről, már a külvárosokban bolyongva szemünkbe ötlik Kyel hatalmas templomának tornya. A legenda szerint egy hét alatt, az isten hathatós segítségével építette egy magát Zarándoknak nevező pap. A mellette elterülő Templomtéren emelkednek a város leggazdagabb polgárainak lakóházai. A Templomkerület lakói igazán rátartiak, még a koldusok is büszkék, már-már gőgösek, s nem ritkán válnak a többi kerület kaján gúnyolódásának céltábláivá.

Szintén híres építmény a város első fala, az úgynevezett Bástyasor. Két világot választ el egymástól. Az épen maradt, illetve újjáépített fal mögött kezdődik a hegyre felkapaszkodó Garais, míg a vörös kőből rakott bástyáknak innenső oldalán az egyik legkétesebb hírű kerület, a csak Lápnak gúnyolt Treis található. Itt székel a legtöbb tolvajcéh, s míg Ellana szentélyei az előkelőbb városrészek díszei, errefelé egyszerű bordélyházak várják a gyönyörre vágyókat. A Treisben mutatkozik meg legkevésbé, mennyire gazdag Haonwell. Nincs feltétlenül biztonságban az, aki az itteni fogadók egyikében kíván éjszakázni, hacsak meg nem vásárolja a nyugalmát, hisz ez az a hely, ahol pénzért minden kapható. Azt azonban még más kerületekben is elismerik, hogy a treisi kifőzdék konyhájának nincs párja az egész városban. Erre a hírükre a vendéglősök rettentően ügyelnek, s valóban: minden sarkon tiszta, nyugodt helyiségek várják a gyomor szerelmeseit. A Láp híres épülete még a Sifanne, ez a különleges aréna.

Haonwell épületeiről szólva mindenképp meg kell említenünk a Yattir kerület egyik büszkeségét, a Gőzfürdőt is. A Fürdőtéren álló hatalmas létesítmény a völgyben épült, a környék leghíresebb hőforrása fölé. A forrást állítólag már a kyrek is használták, s az ő egykori fürdőházuk romjai fölé emelték a mai, hatalmas kupoláiról messziről felismerhető épületet. A város egyik Ynev-szerte ismert jelképe ez a gazdagon díszített, palotának is beillő monstrum. Számtalan színes üvegablak ékíti, s belsejében is szobrok, faragások ámítják el a betérőt. Nemcsak fürdőként üzemel, élénk társasági élet zajlik falai között. Mondják, a Haonwellben kötött üzletek nagy részét itt bonyolítják le, s a tolvajok is gyakorta adnak itt találkát egymásnak. A fűtött márványmedencékben, az izzasztó gőzfülkékben bárki felfrissülhet, s noha vannak elsősorban nemeseknek szánt frigidáriumok és masszázstermek, a szegényeket is csaknem ugyanilyen díszes, minden igényt kielégítő helyiségek várják. A város büszke rá, hogy ez a szolgáltatása mindenki számára ingyenes - ez alól csak a Dal havában tesznek kivételt, ilyenkor helyi lakos meg sem fordul a fürdőben.

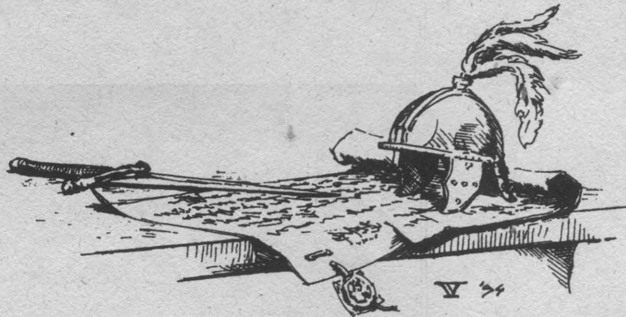
Fentebb említettük már Ziadot, ezt a kis halásztelepülést, melyet csengő aranyakért vásárolt meg Haonwell a töpék tárnafejedelemségétől. Mára már kisebbfajta város áll az egykori falu helyén, s az "anyaország" alig titkolt, nagyszabású terveket sző gyarmatával kapcsolatban. Itt a legkisebb a távolság a Mer'Daray és Haonwell között: a zord kikötő látja el szárított hallal s az északi kereskedőállomások áruival a hercegséget. Külön kalmárcéhek foglalkoznak a tengerparti vidékeken a temérdek borostyánkő begyűjtésével és értékesítésével. A kikötő egyre nagyobb forgalmat bonyolít le, s egyes állítások szerint időnként Beriquelről is érkeznek bárkák, ámbár meglehet, ez csak amolyan túlzó híresztelés; mindenesetre sem Ziadból, sem Tarinból nem erősítették meg.

Haonwell lakói az ereni divatot követik, de a zöld különböző árnyalatai is kedveltek körükben. A nők gyakorta hordanak nadrágot, és számosan mímelik közülük az elfek látványos hajfonatait.

A hercegség lakói, noha majd' mindenből behozatalra szorulnak, semmiben nem szenvednek hiányt. Az árak az ereniekhez igazodnak, vagyis magasabbak az Yneven megszokottnál - ám ez csak azon haonwelliek számára nyilvánvaló, akiket kalandvágy, netán felsőbb parancs szólít a nagyvilágba.

Haonwellben harcosnak, gladiátornak és bárdnak tanulhat a jóravaló ember, ám köztudott, hogy a tolvajklánok is szorgosan folytatják az utánpótlás nevelését. A közbiztonság ennek megfelelően sok kívánnivalót hagy maga után: vagyontárgyaira minden idelátogatónak ügyelnie kell, fegyveres rablásra, gyilkosságra azonban felettébb ritkán kerül sor.

A haonwelliek pyarroni hitet vallanak: Arel, Alborne és Kyel kultusza a legelterjedtebb, ám - különösen az elfek és kevertvérűek lakta negyedekben - gyakoriak a kalahorák emlékhelyei is.



Erigow



Észak-Ynev leggazdagabb hercegsége. Lovagrendjei világszerte híresek, elsősorban az erigowi Krad, illetve a hercegi Vörös Lovagrend. Erigow a hajdanvolt Kyria fővárosa, Enrawell helyén épült, s a kyr kultúra, művészet és tudomány letéteményesének vallja magát. Haladó gondolkodású uralkodói ennek ellenére - vagy tán épp ezért - megvetik a történelem kerekét visszafordítani kívánó bolondokat, akik Kyria újjáélesztésén fáradoznak. Alapító tagjai az Északi Szövetségnek, a hercegi Vörös Lovagrend nagymestere egyben Vörös Hadúr is. A fővároson kívül tíz-egynéhány kisebb, ám nemkevésbé gazdag város, és ezernél is több település tartozik pálcája alá. A főváros elitista elvek szerint épült, s eszerint is kormányozzák. A Belsővárost fal övezi, a kapupénz egységesen ötven arany, melynek leszurkolását csak a legtehetősebbek engedhetik meg maguknak. E teher alól csupán a bárdok mentesülnek - ők szabadon járhatnak-kelhetnek Erigow falai közt. A Belsőváros a kontinens egyik csodája: gyönyörű paloták, lelkiismeretesen gondozott parkok, fehér márvánnyal kövezett utak, híres mesterek szobrai andalítják itt Észak nemeseit. Fogadóból mindössze kettő akad, hisz a jövevények zöme a paloták valamelyikének szívesen látott vendége.

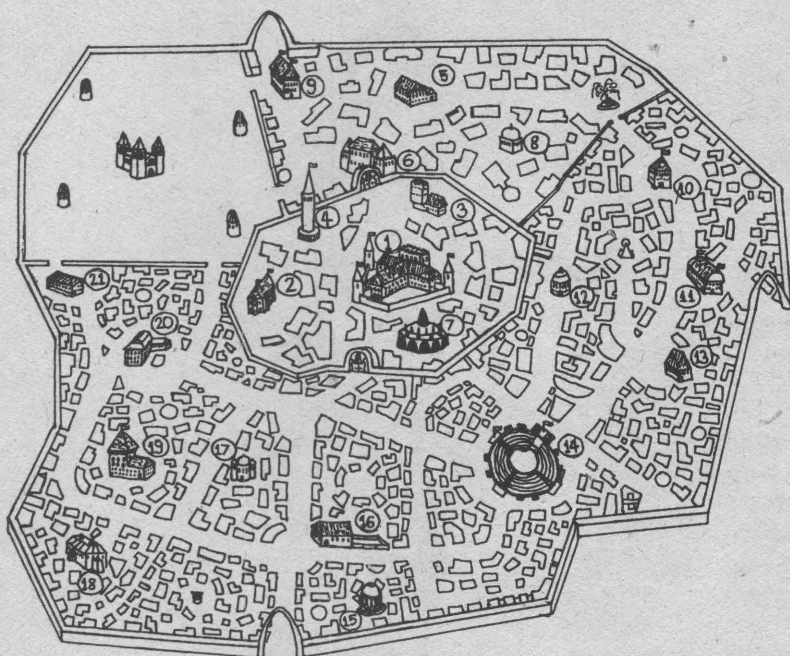
Ez a dekadenciára hajlamos - a kyrek és a toroniak szellemiségével leginkább rokon - nép kemény, félelmet nem ismerő lovagokat ad a világnak. Jellemük egyenessége, különös erkölcsiségük szóbeszéd tárgya, megbízhatóságukra és ízlésükre bárki számíthat. Noha a Toronnal vívott háborúk rendre elkerülik területét, s a dúló hordák is csak ritkán jutnak el Erigowig, a hercegség hatalmas vagyonának legjavát e háborúk emésztik fel.

Egyetemei - különösen a sigranomói - egész Yneven elismertek, még a messzi Délről is érkeznek tanulni vágyók falaik közé. Erigow vitathatatlanul Észak kulturális központja, a bárdok igazi paradicsoma. Nincs mit csodálkozni azon, hogy Pyarron szerint 1713-ban Enika Gwon - minden idők leghíresebb bárdja - épp Erigowot választotta lakhelyéül, és az akkori herceg segítségével felépítette a Legendák Tornyát. Itt alkotta meg élete főművét, a *Legendák és Enigmák* című gigászi kötetet, melybe a szóbeszéd szerint Ynev minden valaha volt legendáját és dalát lejegyezte. Ha ez ebben a formában nem is igaz - hisz kétségtelen, hogy a sötét birodalmak hősmondái nem kaptak helyet a kötetben -, a *Legendák és Enigmák* akkor is a legátfogóbb és legterjedelmesebb válogatás mind közül. A bárdok épp ezért kötelességüknek érzik, hogy életükben egyszer elzarándokoljanak a toronyhoz, s szemügyre vegyék az ereklyét. A zarándoklat során bizonyos időt - rendszerint két órát - ki-ki a kötet tanulmányozásával tölthet. Mint mondják, egy bizonyos Iriogo Orelnek kétszáznyolcvan történetet sikerült megjegyeznie, s ennek köszönhetően haláláig a kontinens legkeresettebb énekmondója volt.

A hercegség hivatalos nyelve az erv, de általánosan használják a Közös Nyelvet is. A lakosság zömmel erv, a tekintélyes számú kyr származék miatt azonban nem ritka a tejfehér hajú, smaragdzöld szemű erigowi sem.

A divat iránymutatójának, az elegancia abszolútumának tartják az erigowi ruházkodást. Kissé dekadens, olykor kényelmetlen szabású öltözeteik mindenkor az esztétikát tartják szem előtt. A kék, szürke, lila és bíbor pasztell árnyalatokkal váltakozik. A női ruhák szűk derekúak, kiemeleik a kebleket, olykor többet engednek látni belőlük, mint azt Észak konzervatívabb ízlésű népei kívánatosnak vélnek. Egyszerű, de pompásan metszett kövekkel - elsősorban gyémánttal és zafírral - ékített drágaságokat hordanak. Kedvelt viselet a selyemmel szegett köpönyeg, a térd alatt végződő, finom bőrből készült csizma. Az ingek és felöltők nyakát és ujját előszeretettel keményítik. Lovagi öltözetüket és fegyverzetüket - a dwoonoktól eltérően - csak utazáskor és csatába indulva öltik fel. Páncéljukat olajban edzik feketére vagy mélykékre, kivételt ez alól csak a hercegi Vörös Lovagrend tagjai képeznek, akik abban a kegyben részesülnek,





ERIGOW

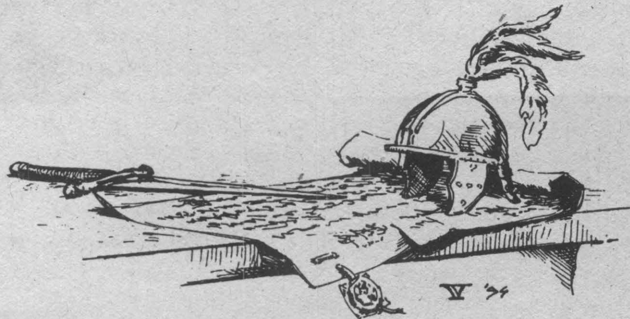
1. Hercegi palota
2. Krad lovagrend
3. Vörös lovagrend
4. Legendák Tornya
5. Krad székesegyháza
7. Sigranomói egyetem
8. Kapuk Csarnoka
9. Dreina temploma
10. Északi helyőrség
11. Inkvizítori székház
12. Keleti helyőrség
13. Alborne temploma
14. Polgárok tanácsháza
15. Hercegi amfiteátrum
16. Arel-szentély
17. Vittadora postakocsi-szolgálat
18. Dreina Imarend
19. Dwoon konzulátus
20. Hercegi táblabíróság
21. Oroszlán fogadó
22. Városi védőgárda

hogy páncéljukat bíborszínnel futtathatják. Kedvelt fegyverük a lovagkard és a kopja, előszeretettel használnak bordás buzogányt - a hajító- és dobófegyvereket ellenben szívből megvetik.

Erigow talán a legdrágább északi állam, ez különösképp fővárosára igaz. Kétségtelen ugyanekkor, hogy a fáradt utazó sehol nem részesülhet ilyen színvonalú kiszolgálásban a pénzéért.

A hercegség területén Észak legrangosabb harcos- és lovagi iskolái találhatók, de sem bárdnak, sem papnak, sem varázslónak nincs szüksége különb ajánlólevélre e mondatnál: "Erigowban nevelkedtem."

A közbiztonság kiemelkedően jó, meglehet, a legkülönb a Szövetség országai közül. Ez nem csupán gazdasági okokra vezethető vissza, hisz Erigow egyéb erényei mellett a pyarroni vallás északi központja. Természetesen nem hiányozhatnak innét a kyr istenségek templomai, sőt, a törpe szentélyek sem. Ranil egyháza szintén képviselteti magát. A hercegség védistene Krad, de igen elterjedt Dreina és Arel kultusza is.



Az északi hercegségek címszavakban

A rövidítések magyarázata:

(dw) - dwoon
(er) - erv
(ky) - ötödkori, kyr eredetű
(ry) - hatodkori, ryeki eredetű

Agwoon (dw); Közösre általában szántóvetőként fordítják; eredeti jelentése - földfia - sokkal többet árul el az Unió lakóinak gondolatvilágáról. Hagyományosan azon személyeket értik alatta, akik a szántóföldön végzett kétkezi munkával szolgálják az ország boldogulását.

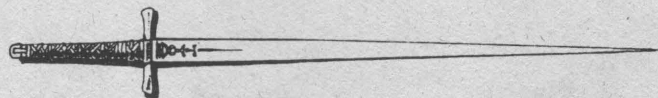
Anane (er); Történet, legenda, széphistória; bár rendszerint történelmi emlékhelyekhez kötődnek, a hercegségek területén számos különböző változatban ismert valamennyi. Az ananék legismertebb gyűjtője Enika Gwon, legnevesebb tolmácsolójuk a bárdok bárdja, Iriogo Orel volt.

Atlam (er); Az irlav eredetű világ kifejezést az északi hercegségek lakói manapság otthon, illetve haza értelemben használják, és mint ilyet, legszentebb szavaik között tartják számon.

Biztosok (er); Az ősi irlav *roncass* (szentségőr) szavát szokás így fordítani; a hatodkori Biztosok a hagyomány szerint nem csupán a törvényeket, az oltárokat, házi tűzhelyeket is védelmezték.

Calmon dul (dw); Keserűparlag; szikes síkság az Unió déli határa mentén, ahol a századok során mind a dwoonok, mind a toroniak több ízben próbálkoztak erődépítéssel, fáradozásaik azonban sikertelenek maradtak.

Derat (er); Az északi hercegségek népének irlav elődei csak szent emberek csoportjára alkalmazták a deratric (tisztelendők) kifejezést, mely a századok során fenti formájában vált az arkánumok ismerőinek állandó jelzőjévé. (Lásd még: oderat.)



Dogan(e) (er); Nagyméltóságú úr(nő); az újkeletű kereskedő-arisztokráciának kijáró megszólítás az Északi Szövetség területén.

Ekoss(e) (er); Főméltóságú úr(nő); az északi hercegségek vezető rétegének, a harcos-arisztokratáknak és családtagjaiknak kijáró megszólítás.

Evenel (er); Közrendű ember, szabad harcos; olyan személy, aki saját jószántából, kétkezi munkával vagy fegyverrel szolgálja az Északi Szövetséget. A Hetedkor második felében rendszeresen alkalmazzák a "jóravaló" kalandozókra is.

Faarin (ky); Haonwell legbefolyásosabb tolvajklánját, a Suttogókat emlegetik így, akik súlyt fektetnek rá, hogy a dolgokat eredeti, ősi nevükön nevezzék. A kyr nyelv alakilag leghasonlóbb szavának (fáara) értelme: vásározó.

Garais (er); Haonwell fővárosának előkelő, arisztokraták és vallási vezetők lakta negyede, paloták és rendházak együttese a hercegi fellegvár körül.

Garoon (dw); Közösre általában kézművesnek fordítják a dwoon nyelv "ércfia" kifejezését, melyet az Unió lakói bányászokra, kovácsokra és ötvösökre és harcosokra hasonló egykedvűséggel alkalmaznak. Azokat értik alatta, akik erejükön kívül szaktudásukkal is szolgálják hazájuk érdekeit.

Malwoon (dw); Szó szerinti fordításban égfia; az Unió világi nagyjainak hagyományos jelzője, melyet a rendek nagymestereire, az arisztokrata családok tagjaira, tudósokra és gondolkodókra egyaránt alkalmaznak. Olyan személyeknek jár ki, akik tekintélyük és szellemük erejével szolgálják hazájukat.

Mirac/Merice (er); Felséges úr(nő); az északi hercegségek uralkodóinak és közvetlen családtagjaiknak kijáró megszólítás.

Oderat (er); Főtisztelendő; a vallási szervezetek irányítóinak, papoknak, magisztereknek kijáró megszólítás a Szövetség területén.

Sen (dw); Mester vagy nagymester; a nyelvészek szerint a dwoonok egyik legősibb kifejezése, melyet bizonyára távoli őshazájukból hoztak magukkal, és kizárólag az általános tiszteletnek örvendő személyekre - vö. "kiemelkedettekre" alkalmazzák.

Senyr (dw); Nagymestert adó lovagrend; olyan szervezet, melynek soraiból régens (vagy régensek) kerültek ki a századok során; átvitt értelemben mindazon rendekre alkalmazzák, melyeknek az utódlás kérdésében szavuk lehet.

Serak (ry); alvilági behajtó; az elnevezés eredete a hatodkori ryeki nyelvjárás ítéletvégrehajtó értelmű szavára vezethető vissza.

Synn Erian (er); Haonwell elfek lakta negyede, melynek határai közt a Kiszakadottak viszonylagos harmóniában élnek a kevertvérűekkel és az embernépekkel.

Wicca (er); Boszorkány vagy boszorkánymester; átvitt értelemben használva alattomos, ártó szándékú (nő)személy.



Ilanor

A Peratlon-félszigetre a Pyarron szerinti VI. században benyomult lovasnép a maga nyelvén Ilanornak, azaz Szépmezőnek nevezte új hazáját. Mondják, más kontinensről érkeztek, s talán nem is hajóval, hanem a Hatodkor alkonyán Ynevre nyílt Kapukon át. Hogy valaha mégis hajósnép voltak, arról ácsaik ösztönös tehetsége árulkodik; a bölcsek szerint az idők hajnalán a napnyugati szigetvilágot lakhatták, ahonnét isteneik akaratából kellett távozniuk.

Ynevre érkezve sokáig nem települtek le, csupán lótenyésztéssel foglalkoztak, törzsi szálláshelyüket változtatva legelőről legelőre vándoroltak. Barátaikat, ellenségeiket egyaránt érdemük szerint választották, ezért fordultak szembe Toronnal, és ezért váltak végül az Északi Szövetség tagjaivá. Földben, fában, szélben lakozó isteneik helyébe fokozatosan a pyarroni pantheon felsőbb lényei kerültek, kultúrájuk azonban nem sorvadt el, csupán új elemekkel bővült. Ilanor fővárosában, Dorianban máig számos hatalmas kertet, fából összerótt palotát találni - építőmestereik a követ nem szívesen használják, irtóznak még az érintésétől is.

Ilanor a lónevelők és lovasok, íjászok és bárdok hazája. Hozzájuk fogható céllövő csak az elfek közt akad: léptük könnyű, szemük éles, kezük biztos. Természetadta tehetségük van a zenéhez; legendáik sokszínűsége elismerést, megbecsülést hoz dalnokaik számára szerte a világban. Noha a bárdok többnyire magányos figurák, Ilanorban szövetségbe tömörültek, melynek tagjai minden körülmények közt összetartanak.

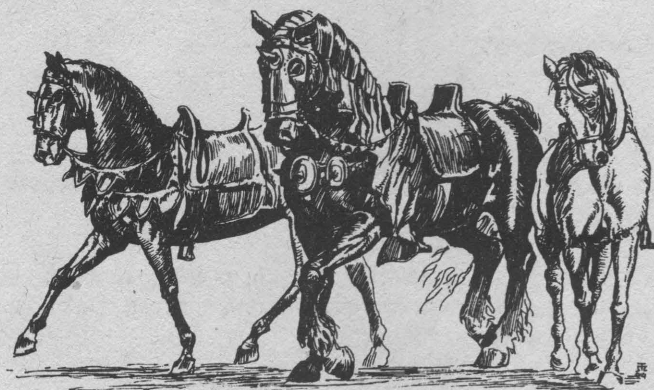
Szépmező kereskedelmi kapcsolatai - főként a pompás hátasok révén - kiterjednek Észak majd' minden államára. A rabszolgaságnak csak egy sajátos formáját, a hadi rabszolgaságot ismerik el: foglyaikat a nemesi hadigazdaságokban dolgoztatják, ám bizonyos idő - három-hat év - elteltével szélnek eresztik.

Itt született a legendás Mogorva Chei, aki a Pyarron szerinti harmadik évezred derekán társaival saját államot alapított messzi délen, a ma Yllinornak nevezett területen.

Ilanor felett öt nemzetség törzsfői uralkodnak, öt thán és a mellettük szerveződött tanács dönt a fontos kérdésekben. A hivatalos nyelv az ervtől idegen ilanori, melyet Északföldén *rejtnyelv*ként is emlegetnek. Szépmező lakói - hisz a szükség erre szorítja őket - értik és beszélik a Közöst, de hazai földön udvarias gesztusnak számít részükről, ha használják is.



Az ilanori magas, karcsú embernép. Hajuk erős szálú, sötét árnyalatú, olykor hollófekete, szemük legtöbbször szintén sötét, mélybarna vagy fekete. Büszke, minden körülmények közt egyenes emberek: barátnak kívánni sem lehet jobbat náluk, ellenségeikkel azonban a kegyetlenségig kérlelhetetlenek.



Többnyire könnyű vászonruházatot viselnek, kedvelt színeik a fekete, a fehér, a szürke és a kék. Gyakran vesznek fel finomra cserzett bőrmellényt és bőrnadrágot; fém (akár nemesfém) díszeket láncon sosem hordanak. A fellleghajtó, a csuklyás köpeny mindennapi viseletük, lábbelijük - ahogyan egy lovasnéphez illik - térdig érő csizma. A fegyverek közül a könnyű, olykor enyhén ívelt pengéjű szablyát, az egykezes kardot, az íjat és a nyílpuskát részesítik előnyben, de szívesen használják a tőrt, a kopját és a csatacsákányt is.

Ilanor a szabadok hazája, árai ehhez mértek: a megélhetés bárki számára megfizethető, a luxuscikkeket azonban igen drágán mérik. Alkudni nem szokásuk, ezt méltóságukon alulinak tartják. Tárgyaikat ízléssel díszítik - ha tehetik, ezüstöt és zafírt alkalmaznak e célra.

Harcos- és bárd-iskoláik a legismertebbek, elvétve találni köztük embervadász mestereket. Olykor boszorkányok és boszorkánymesterek is kikerülnek Ilanorból - ők a lassanként háttérbe szoruló ősi kultuszok hívei, akik ilyen módon nyilvánítják ki különállásukat.

A közbiztonság jónak mondható; mivel mindenki fegyvert hord, és konyít is a használatához, külhoni martalócoknak eleve semmi esélyük a sikeres működésre. Az átlagos ilanori született gazda vagy harcos, s mint ilyen, a törvényt ugyan nem, de a szokásjogot tiszteli. A kivételek ritkák - a javak elbitorlását, a lovak elpusztítását és a gyújtogatást kiemelkedő szigorral büntetik elöljáróik.

Szépmezőn többségben vannak a pyarroni hit hívei. Elsősorban Arelt, Ellanát és Kyelt imádják, de nyílt titoknak számít, hogy sokan az ősi kultusz isteneit - Kai-Syahot, a Szűz Vadászt, Dal Lartit, Mindenek Anyját és Kruh-Berant, az Ősz Üstökűt - látják bennük.

Tarin, a törpék birodalma

A Pyarron szerinti 1200-as évek elején hasas, vihartépte hajók érkeztek Beriquelről, és a Traidlan-hegység árnyékában, Ynev legészakibb partján vetettek horgonyt. Négy törpe törzs tagjait hozták, akik - saját bevallásuk szerint - isteneik sugallatára vállalkoztak az útra. A hegységen átkelve virágzó emberi civilizációra, az Északi Hármak hercegségeire bukkantak. Főnökeik békét kötöttek az akkori uralkodóhercegekkel, s építkezésbe fogtak a hegyek mélyén. A hercegségek szerszámmal, nyersanyaggal és élelemmel látták el őket, s örök birtokul nekik adományozták az egész Traidlan-hegységet, annak kincseivel egyetemben. A törpék hálája nem maradt el: viszonzásul hűséget fogadtak a környéken élő embernépeknek, és megbonthatatlan szövetségre léptek velük.

Új otthonukban először a természetes barlangrendszereket építették ki, majd egyre lejjebb fúrtak, s alig ezer esztendő alatt óriási, emberi mértékkel szinte felfoghatatlan tárnarendszert, földalatti birodalmat hoztak létre. Fővárosuk, Gromthi-karr Khazad, negyven szintnyi csarnokrendszer, de a beszámolók több ehhez fogható óriási városról beszélnek. Alig néhány olyan utazó akad, aki látta őket; nem mintha a törpék társaságkerülők vagy mogorvák lennének, a felszíni viszonyokhoz szokott emberi elme azonban képtelen megbirkózni a föld alatti világ sötétjének iszonyatával, a visszhangos mélységek rettenetével - vagyis mindazzal, amit egy ilyen látogatás jelent.

Tarinról szólva mindenképpen említést kell tennünk az *eleven fém*ről, amely a tudósok egybehangzó állítása szerint Ynev tán legkülönösebb életformája; még a bölcsek sem tudnak róla eleget. Keménysége, ötvözhetősége túltesz még az abbiton is, értéke felülmúlja azét. Az élő fém megmunkálásának tudománya kizárólag néhány beavatott tarini kovácsmester számára hozzáférhető, mert a fémnek akarata van, így csak azzá formálhatják, amibe beleegyezik.



Beszélni képtelen ugyan, ám gondolatait, érzéseit, akaratát mentális energiái segítségével hozza mások tudomására; mint mondják, makacssága felülmúlja még a híres abasziszi öszvérekét is. Eleven fémből kovácsolt eszközt birtokolni olyan, mint hűséges társsal kóborolni, ám csúful járnak mindazok, akik a fém akarata és tetszése ellenében próbálják használni fegyverüket. Ki nem védett csapások, félrecsúszó támadások, hüvelyébe szoruló kard... és ezek csak az első figyelmeztető jelek.

Az eleven fém csupán Tarin röghegységeiben, Doardon bérceinek sziklakatlanjaiban és a Yian-Yiel hegység mély barlangjaiban él meg, ám pontos lelőhelyeinek titka nem ismert.

A törpék kereskedelme igen kiterjedt Észak egyéb államaival: csodálatosan megmunkált fémtárgyakat - elsősorban fegyvereket és vérteket -, nemesfémeket (adamantitot, lunirt, aranyat, ezüstöt és rezet), valamint drágaköveket szállítanak, cserébe élelmet, kelméket és illatszereket kapnak. A törpék kitűnő kovácsok, építészek, mérnökök és nem utolsósorban rettenthetetlen harcosok: az Északi Szövetség gyalogos légióinak derékhadát alkotják. Lovasságuk különös, hüllőforma lényeket, denevérkutyákat - vanirul rackla - használ hátas gyanánt.

Tarin királyság, uralkodója a közel kilencszáz esztendős Toroff Oggi, a Vándorút utolsó esztendejében elhunyt Torrof Miigan, a Smaragdszemű egyenesági leszármazottja.

A hivatalos nyelv a vanir, melynek ősibb változatát, a hilt csak a papok és varázstudók beszélik. A törpék túlnyomó többsége érti és beszéli a Közöst, az intelligensebbje az ervet is.

Tarin törpéi a könnyen elkészíthető, strapabíró, erőkifejtést igénylő mozgásokat nem korlátozó ruhadarabokat részesítik előnyben, háborúban és békében egyaránt. Ingük vékonyabb, nadrágjuk anyaga háromrét hajtott vászon, csizmájuk, bakancsuk szívós medvebőr - az elejtett nagyvadak bundáját asszonyaik előszeretettel viselik, a férfiak inkább köpenyt, zekét hordanak. Ha kemény munkát végeznek, csak nadrágot öltenek, széles, bőr deréköviiket egészen szorosra húzzák. A repkedő kőszilánkoktól racklacsont ellenzővel óvják szemüket.

A királyság árai nem mérhetőek az emberi birodalmakéhoz, annyira más az értékrendje. A fém fizetőeszközöknek sokkal kisebb értéket tulajdonítanak, mint mondjuk a fának, netán a felszínről való élelemnek, árpasörnek.

Tarinban főként harcosokat, gladiátorokat és papokat képeznek; azoknak a felettébb ritka törpéknek, akik kétesebb mesterségek űzésére szánták el magukat, a külvilágban kell próbálkozniuk.

A közbiztonság jónak mondható, ámbátor ezt sem könnyű emberi mértékkel mérni, hisz a föld mélyén ezer veszély leselkedik az óvatlan külhonira.

Tarinban az északi törpe pantheon isteneinek kultusza dívik: a köznép Bul Ruurig vagy Kadal, a harcos kaszt Tooma oltalmába ajánlja családját és javait.

Tiadlan



A Kyria bukását követő évezred roppant népvándorlásokat hozott, a legkülönösebb népcsoportok mégsem lóháton vagy szekéren érkeztek új hazájukba. A mágikus háborúk s a Káoszkor őrült varázslói által felelőtlenül nyitott térkapuk megbontották az anyagi világ egyensúlyát. A Sinemos-tenger északi partvidékén, Grim-Tuil lapályán egyetlen hatalmas Kapu nyílt. A hagyományok úgy tartják, közel másfél évszázadon keresztül kötötte össze Ynevet a keleti szigetvilággal. A Pyarron előtti harmadik században érkezett a tér e furcsa hasítékán át egy nép, mely különös szokásokat és még különösebb kultúrát hozott magával. Kevesen voltak, de erősek és jól szervezettek, így nem okozott nekik különösebb gondot az ott élő - barbárságba süllyedt - nemzetségek kiszorítása. A jövevények lassanként elkeveredtek az őslakókkal, s hétszáz esztendővel érkezésük után létrehozták a maguk királyságát, melyet Tiadlannak neveztek el.

A szigetvilágból származó hármas hatalmi rendszer máig fennmaradt, akárcsak az érkezők különös tudománya, a drágakőmágia. A tiadlani kultúra sok külső elemet ötvöz, egyes vonásaiban dekadens, a Toronnal és Gro-Ugonnal vívott folytonos háborúk azonban megőrizték e nép harciasságát.

Tiadlan lakói minden más népnél jobban kedvelik a városokat és a kényelmet - az Északi Szövetség nagy kereskedőházai majd' mind tiadlani érdekeltségűek. E kereskedőházak nevéhez fűződik a postakocsiszolgálat bevezetése, akárcsak a könyvnyomtatás elterjesztése.

A Niare létrejötte és elzárkózása közt eltelt időszakban igen szoros kapcsolat alakult ki a két állam között. Niaréből harcos-papok és szerzetesek jöttek, akik a selyem titkán kívül a harcművészet tudományát is magukkal hozták. Kaoraku birodalmával azonban néhány évtized múltán megszakadt a kapcsolat, az onnan érkezett tudás ellenőrzése pedig kikerült az erre hivatottak kezéből.

Harc- és kardművész iskolák születtek szerte Tiadlanban, melyek utóbb a Dorchának fogadtak engedelmességet. Niaréban, ahol nők nem tanulhatták a harc művészetét, egykor hatalmas felháborodást váltott volna ki a hír, hogy tudásuk a gyengébb nem kezébe került - ám a gyengébb nem nagyon is erősnek bizonyult; a harc- és kardművész mestereknek, akik gyakran maguk is nők, napjainkban legalább annyi leánynövendéke akad Tiadlan földjén, ahány férfi.

Megmaradt titkos tudásnak a drágakőmágia. E praktika gyakorlói - a Duin *alattvalói* - féltékenyen őrzik hagyományaikat, nyílt iskoláik, könyvekbe jegyzett módszereik sosem voltak. Tiadlanban négy társadalmi kasztot ismernek. A fegyverforgatók kasztjába tartoznak a Dorcha alattvalói - mindazok, akik harc- vagy kardművészettel foglalkoznak -, valamint a harcosok és lovagok, a király hűbéresei. A tudók kasztját a Duin uralta mágusok, papok és paplovagok alkotják. A kereskedők kasztját az öt legnagyobb kereskedőház felügyeli, míg a negyedik, s talán legnagyobb kasztnak - a kéz- és földművesek kasztjának - ugyancsak egyedül a király parancsol.

Tiadlan hármas kormányzási rendjében a királyság világi, politikai, gazdasági irányítója a király, a szakrális és tudományos vezető a Duin, míg a kül- és belbiztonságért a Dorcha felelős. A király halála (interregnum) esetén azonban a Duin és a Dorcha tisztségének megerősítése a nemesi (bárói) tanácsra vár, ennek hiányában nem cselekedhetnek belátásuk szerint.

Dorcha tradicionálisan csak nő lehet; Tiadlan minden harcosának, harc- és kardművészének kizárólagos ura és parancsolója, ám az egyszerű hűbéri köteléknél sokkal erősebb, már-már vallásosnak mondható rajongás köti hozzá alattvalóit. A Dorcha cím örökölhető, ám a beiktatáshoz szükséges a király, a Duin, valamint a dorchai intézmény harminchét harc- és tizenkilenc kardművész iskolájának hozzájárulása.

Az ország lakói szigetvilági és niarei vérrel kevert vérű ervek, akiket - szempontjukból - épp e sajátságuk emel Észak más államainak lakói fölé. Hivatalos nyelv az erv, de mindenki beszéli a Közöst, a kolostorokban pedig egyes niarei nyelvjárások is elsajátíthatók.

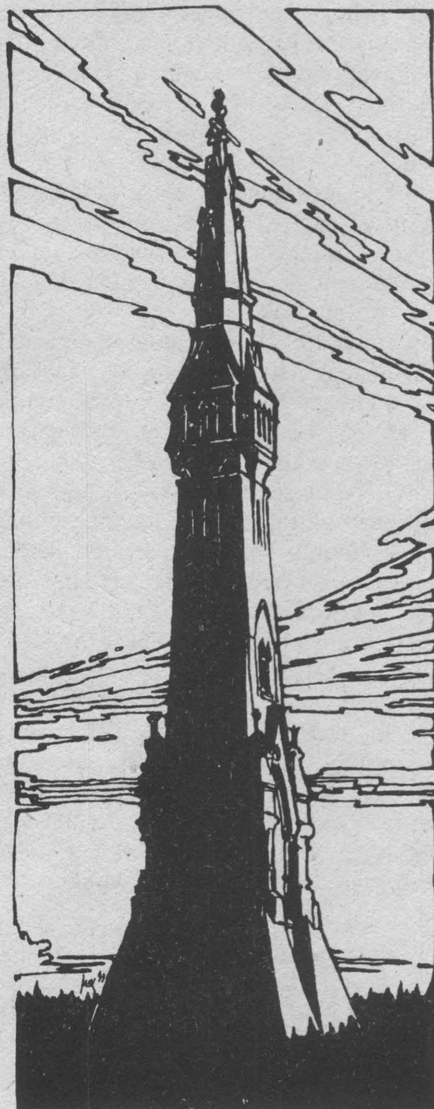
Tiadlanban az erigowi divatot követik, de gyakorta találni - elsősorban a nemesség tagjai közt - puritán, kizárólag fekete kelméből készült öltözeteket is. Kivételt csupán a Dorcha alattvalói képeznek, akik a Niaréből származó, bő,



a mozgást legkevésbé sem akadályozó vászonruhákat, olykor szoknyaszerű, *takan*nak nevezett nadrágot hordanak.

Az árszínvonal az északi átlagnak megfelelő; az ország, önállátó lévén, nem függvénye egyetlen kereskedelmi partnerének sem. Minden elképzelhető mesterség iskolája megtalálható itt, a közbiztonság azonban csak átlagos: túl sok ember áhítozik ezen a tájon a csak kevesek számára megfizethető földi javakra.

A tiadlaniak körében mindössze három pyarroni isten kultusza dívik - igaz, ezeket is más néven tisztelik. Arelt mint Villét, az Úrnőt; Kyelt mint Velart, az Urat; Kradot mint Nastart, a Tanítót.



Toron és fegyvertársai

A fentiekből kiviláglott, miként alakult a Dawa Birodalmat alkotó, s később területére költözött népek sorsa. Most lássuk, milyen fordulatot vett a Hatodkorban Észak többi népének történelme!

A Káosz évezredei alatt - ámbár az északi népek többsége megtagadta kyr múltját - egyes népcsoportok makacsul ragaszkodtak a birodalom hagyományaihoz, és az aranykor jólétére emlékezvén annak feltámasztására törekedtek. A Ryeki Démoncsászárság a maga sajátos eszközeivel e célt, Kyria újbóli összekovácsolását szolgálta. Vezetői - a hajdanvolt birodalom áruló Hatalmasainak leszármazottai - levonták a következtetést: istenekkel nem szabad lepaktálni, hisz a halandó ember segítségükért cserébe semmit nem kínálhat - e tételüket fényesen bizonyította Orwellával kötött mihaszna szövetségük. Más eszközökhöz folyamodtak hát. Démonokat idéztek meg, majd e Külső Síkokról származó lényeket szolgálatokra kényszerítették. Két évszázad kellett csupán, hogy császárságuk hatalma delelőjére érjen, és felkészüljön rá, hogy pálcája alatt egyesítse Észak-Ynev barbárságba süllyedt népeit. Uralma alá tartozott a Quirontenger északi partsávja (a mai Toron), és a tengertől délre eső területek zöme is. Úgy tűnt, egyre gyorsuló ütemű terjeszkedésének - melynek nyomán Kyria vérrel és fekete mágiával összetartott torzója jött létre - semmi sem állhat az útjába. A császárság urai álmukban sem gondolták, hogy a Dawa Birodalom feltartóztathatja őket; nem számoltak az északi népekben feltámadó (papok és varázslók által szított) érzelmekkel, melyek egy még régebbi múltat kívántak vissza: a Kyriát megelőző időket.

Nem számoltak továbbá Godora helytartóinak egyenességével sem. A démoncsászárok számtalanszor próbáltak szövetségre lépni, netán egyesülni a még virágzó Godorával, mely akkoriban egyedül ápolta Kyria valódi eszméit és kulturális örökségét. Godora urai viszolyogva fordultak el Ryektől, nagyjait megvetették és gyűlölték a birodalom bukásában játszott szerepük miatt. Dawát sem kedvelték, mivel megtagadta a kyr múltat, de mert mindkét állam jókora távolságra terült el tőlük, reménykedhettek, hogy az idő nélkülük dönti el a kényes kérdéseket. Távol tartották hát magukat a két ország háborúitól, vártak és figyeltek, olykor-olykor megfutamítva a határaikra merészkedő idegen seregeket.

Hadjárat hadjáratot követett, mígnem - a Pyarron előtti hetedik századra - a két hatalom felmorzsolta egymás erőit, és részekre szakadt.

A démoncsászárság gerince megroppant. Területének egy kisebb darabját csak nyolcszáz esztendő múltán sikerült újra egyesítenie: Toron a Pyarron szerinti 170-től számítja hatalmát. A démonidéző császárok eltűnésével a Quiron-tenger déli partján fellángoltak a véleménykülönbségek - a legtöbbet, szokásaikhoz híven, tűzzel-vassal remélték megoldani. A délkeleti tartományok városállamokra



hullottak szét, s hogy nem sikerült egymást teljes mértékben elpusztítaniuk, csupán annak köszönhető, hogy időről-időre kénytelenek voltak összefogni a J'Hapinla-hegység és K'Harkad ikerhegyei közt megerősödött barbár törzsek ellen. A Sinemos-tenger torkolatában fekvő szigetek népe az egyszerűbb megoldás mellett döntött: miután kiviláglott, hogy nincs egységes hatalom, mely kordában tarthatná őket, az elszórt városok névleges szövetséget kötöttek egymással. Vezérelvük alapján - jut is, marad is - a tengeri rablók egyszerű, nem minden veszélytől mentes, ám jólétet garantáló életét választották.

A Pyarron szerinti XVIII. század közepén hadsereg érkezett az Onpor-medence szellemi és gazdasági központjába, a már akkor is virágzó Ifinbe. Zsoldosoknak mondták magukat, vezetőjük - egy száműzött herceg - segítséget és hatalmat ígért a város urainak. És valóban: nem telt bele húsz év, a környező települések behódoltak neki, s az új birodalom - mint Abaszisz királysága - elfoglalhatta helyét a történelemformáló államok közt. Igaz, a város hajdani urai ebből vajmi keveset élvezhettek: a herceg, Hiere Otlokir, aki Abaszisz első nagykirályává koronáztatta magát, a hódító hadjárat ötödik évében kivégeztette őket.

Toronnak közel három évszázadra volt szüksége ahhoz, hogy intrikákkal és nyers erővel békét teremtsen a tenger déli partján. Kénytelen volt megtenni, hisz terveit nem adta fel: urai még mindig Kyria felélesztéséről álmodoztak. Szövetségeseket és zsoldosokat akartak, hogy folytathassák küzdelmüket "nemes céljuk" érdekében a Dawa Birodalom utódállamaival, melyek Pyarron szerint 1249-től Északi Szövetségként szerepelnek a krónikák lapjain.



Abaszisz

A Quiron-tenger déli partjának nagyhatalma, pyarroni időszámítás szerint 1742-ben hozta létre az Obaszok törzséből való zsoldosvezér, Hiere Otlokir. Utódainak székhelye a félmilliós kikötőváros, Ifin. Abaszisz manapság hat tartományból áll, ötnek (a Tengermelléknek, Toraniknak, Lampryssának, Nyktalosnak és Rak Narvalnak) külön hercegkapitánya - teljhatalmú parancsolója - van, a hatodik ura maga a nagykirály. Hatalmi tényezőnek számítanak továbbá a széleskörű kiváltságokat élvező Baraad-sziget kalmárpátriárkái is.

A koronás fő, aki hagyományosan az Otlokir nevet viseli, nem áll vérségi kapcsolatban az államalapítóval, és nem ül biztosan trónján. Abaszisznak nincsenek olyan messzire nyúló hagyományai az elvetemült istenek tiszteletében, mint Toronnak, épp ezért igazi értelemben vett államvallása sincs. A hercegkapitányok mindegyike más-más felsőbb lényt tisztel, s csak a mindenkori nagykirállyal kapcsolatban vallja ugyanazt: a fajankónak távoznia kell. Abaszisz politikáját hintapolitikaként jellemezhetnénk, hisz a kor fegyveres konfliktusaiban, a határvitákban, a Zászlóháborúkban hol erre, hol amarra húz - mielőtt azonban túlságosan kemény ítéletet mondanánk felette, vegyük tekintetbe kényes helyzetét! Toron, mely a Quiron-tenger hajózó útvonalainak többségét ellenőrzi, engedetlenség esetén megbéníthatja egész észak felé irányuló kereskedelmét, pedig épp ezek az üzletek hozzák a legtöbb hasznot az uradalmaknak és városoknak. A nagykirály hagyományosan - és szükségképpen - Toron-párti, eleve meghatározva ezzel a hercegkapitányok hozzáállását, akik azonban, realisták lévén, sosem merészkednek odáig, hogy nyíltan a Szövetség oldalára álljanak, vagy hogy unt és utált uruk nyakát szegjék. Ezt még Calyd Ruplert-Cetiehir, a tengermelléki Karnelian família kalandorhajlamú hercegkapitánya sem tette: miután két ízben tönkreverte az ellene küldött birodalmi seregeket, a sagrahasi ütközetben pedig a Vörös Hadurak mellett küzdött, levelet juttatott el Toron császárának. A történteket "sajnálatos félreértésnek" minősítette, egyes császárhű nemesurak túlkapásaival, s bizonyos házassági ceremóniák (alidari nőt vett feleségül) eredményezte ingerlékenységgel magyarázta. Kifejtette, hogy nem áhítozik a nagykirályi trónra, ezért kisebb (a híresztelések szerint százezer aranyat meghaladó összegű) váltságdíjban egyezett ki a szorongatott uralkodójával. Megengedhette magának az arcátlanságot: megközelíthetetlen erődítményét számtalan jól képzett harcosa és saját flottája védelmezte.

Az ország gazdagságának egyik legfőbb záloga az abbitacél, melynek egyik alapanyagát - az abbitot - kizárólag az Onpor-hegység bércei között bányásszák. Ezt a rendkívül értékes vas-abbit-ezüst ötvözetet a Pyarron szerinti XX. században kezdték alkalmazni Abaszisziban. Különösen ellenálló a fizikai behatásokkal szemben, emellett rugalmas, könnyen megmunkálható. Rendszerint pajzsok, ritkább esetben páncélok és vértek előállításához használják. Az abbitacélt alkotó elemek arányának titkát csak a négy legnagyobb abasziszi fegyverkovács klán tagjai ismerik; előállítása és forgalmazása a nagykirály monopóliuma. Sokáig ez volt hatalmának egyik sarokköve is, a monopóliumot azonban néhány évszázada titokban megtörték; előbb minden jel szerint a Kobrák, majd - mint rebesgetik - Calyd Karnelian. Ha ez igaz, az uralkodó minden eddiginél kiszolgáltatottabb helyzetbe került vele szemben; ez magyaráza-



tot adna néhány a Zászlóháborút követő évek néhány furcsa fordulatára.

Abaszisz fővárosában, Ifinben székel Észak-Ynev leghírhedtebb méregkeverő szektája, közismertek boszorkánymesterei és fegyverkovácsai is. A kontinensen csak itt, az Onpor-hegységben bányásznak abbitot - e monopólium teszi Abasziszt a Quiron-tenger mellékének hatalmi tényezőjévé.

Abaszisz államformáját királyságnak mondják, ám valójában a főnemesi anarchia egy különlegesen kifinomult formáját értik alatta: a hercegkapitányok által létrehozott Függetlenek Ligája rendszerint nagyobb befolyással bír területén, mint az udvar maga. A hivatalos nyelve az aszisz, de lakói általánosan beszélik a pyarroni eredetű Közöst is.

Népességét zömmel asziszok alkotják, a tengermelléki városokban azonban toroniak, ervek, sőt gorvikiak is élnek. A közrendűek vásznat, a tehetősebbek selymet, brokátot hordanak. A testhez tapadó nadrág délvidéki bolondériája idefent nem terjedt el, és alapvetően idegenek Abaszisz népétől a kyr stílusjegyek. Ha hadba vonulnak, rendszerint vaskos bőrruhát öltenek, mert sem a védtelenséget, sem a nehéz páncélzatot nem szenvedhetik.



Az árak átlagosak, az északon elfogadott normáknak megfelelők.

Abasziszban harcos-, gladiátor-, pap-, paplovag-, tolvaj-, boszorkány- és boszorkánymester-képzés egyaránt folyik; mondják, az utóbbi három mesterség itt végzett képviselői kontinens-szerte párjukat ritkítják. Az ország közbiztonsága változó, a nagyvárosokban pocsék, a tengermelléken elfogadható, egyes belső területeken - a többé-kevésbé nyíltan tevékenykedő romlásszekták miatt - csapnivaló.

A tenger mellékén Antoh, a síkvidéken és a hegyek lábánál Darton, Uwel és Dreina kultusza dívik, a gorviki diaszpóra itt letelepült képviselői Ranagolt imádják. A Pyarron szerinti második évezred eleje óta Tharr papjai is jelen vannak, és - főként a nagykirály birtokain - mind több szentélyben hirdetik a Háromfejű dicsőségét.

Gro-Ugon

Gro és Ugon erősen tagolt, alacsonyra kopott röghegyeit sűrű erdőségek borítják; a lombhullató fafélékat csak a legmagasabb régiókban váltják fel a tűlevelűek, a hóhatár fölé azonban egyetlen orom sem emelkedik. Ásványi kincsekben gazdag vidék ez, ám kiaknázásukat megnehezítik a kedvezőtlen környezeti viszonyok; a gyalogos közlekedést mindenfelé szurdokok, szakadékok, vetődések akadályozzák, a folyók rövidek és sekély medrűek, sokat kanyarognak, a ladikhajózást zúgók és zátonyok veszélyeztetik. A hegyek lábánál terméketlen sztyepp terül el, növényzete gyér, talaja szikes és egyenetlen. E zord táj ad otthont Észak leginkább félreismert, legtöbb előítélettel sújtott népének: a vad orkoknak.

Orkok persze másutt is élnek Yneven, bár távolról sem olyan nagy számban, mint azt egyes krónikások elhitetni igyekszenek olvasóikkal. Eredetileg vadászó és ragadozó életmódot folytattak, rablókká és fosztogatókká később, a civilizáltabb fajok nyomására váltak: így is, úgy is kiterjedt szállásterületekre van szükségük viszonylag csekély lélekszámú népesség eltartására. A gro-ugoni hegyekben száz-százhúszezer ork él, három-négyszer ennyi goblinnal együtt, akik gyakorlatilag a rabszolgáiknak minősülnek. Északon sehol másutt nem találunk ennyi orkot egy tömegben; vad harcos-kultúrájuk központja ez a táj, legnagyobb hetedkori hőseik és vezéreik szülőhelye.

Gro-Ugon lakosságát a hegyekben a bányagazdaságokban robotoltatott rabszolgák sokasága egészíti ki, a sztyeppen pedig a Kard Testvériség elszórt rendházai; ezeket azonban a tizennegyedik Zászlóháborút követően az orkok javarészt felégették és lerombolták. A teljes népesség mindent összevetve nem haladja meg az egymillió főt, s már ez is erősen igénybe veszi a kopár vidék eltartóképességét.

A Quiron-tenger északi mellékén mindig is vándoroltak

orktörzsek; először a crantai birodalom napjaiban fogta őket egységbe egy karizmatikus vezér, Falánk Ughjorbagan, a történelem mindezidáig egyetlen ork nekromantája. Az általa vezetett Koponyaszövetség tizenhárom törzset tömörített; elsődleges, ám kimondatlan célja Ughjorbagan személyes halhatatlanságának biztosítása volt. A Koponyaszövetség hírhedetten véres és kegyetlen háborúba bonyolódott a Mer'Daray tenger partvidékén, Velariumban élő elfekkel, melynek végső kimenetele mindkét fél teljes pusztulása lett. Területeikre a nevető harmadik, a mágusfejedelmek irányításával virágkorát élő Cranta tette rá a kezét.

Ezt követően mintegy ezer esztendeig nem éltek orkok a Quiron-tengertől északra, legfeljebb néhány kóbor portyázócsapat vetődött erre néhanapján. A déli parton viszont - ahová a Koponyaszövetség befolyása hatalma tetőfokán sem ért el - nagy számban elszaporodtak, sorra lerohanták és fölperzselték az embernépek egymással torzsalkodó, összefogni képtelen államocskáit, s fokozatosan meghatározó szerepre tettek szert. Amikor a túlnépesedés éreztetni kezdte hatását, legendás hősük, az énekmondó gar Bokkar nyolcvanezer ork harcost vezetett minden pereputtyukkal együtt északra, a tizenhárom elveszett törzs szállásterületeit visszahódítani.



A hanyatlásnak induló, elkényelmesedett Cranta képtelen volt ellenállni az új honfoglalók hadjáratának; kénytelen-kelletlen kiegyezett velük, átengedte nekik a vitatott területeket, s éves sarc megfizetésére kötelezte magát. A látszat megőrzésére azonban mindvégig ügyeltek a mágusfejedelmek: gar Bokkar orkjait színleg a szolgálatukba fogadták, mint határvédő csapatokat, a rendszeresen folyósított váltságpénzt pedig makacsul zsoldnak nevezték.

Ez a berendezkedés hosszú távúnak ígérkezett, mégsem tartott tovább néhány kurta esztendőnél; hamarosan romba döntötte a kyr hódítók érkezése. Mindenki legnagyobb meglepetésére az orkok véresen komolyan vették a jelképes katonai szerződést, és foggal-körömmel harcoltak Cranta védelmében. Maga gar Bokkar a keserű végig kitartott az utolsó mágusfejedelem, Baál-Kain mellett, még az örökös kárhozat vállalásától sem riadt vissza; néhány hűséges hadnagyával önként beállt az élőhalott elitharcosok - későbbi nevükön a Szunnyadók - közé.

Az orkok kétségbevonhatatlan vitézsége nem tudta megváltoztatni a végzet rendelését; a kyrek megdöntötték a crantai birodalmat - és nem elégedtek meg ennyivel. Hódító hadaik feltartózhatatlanul nyomultak tovább, s alig egy évszázad leforgása alatt uralmuk alá hajtották a Sheraltól északra az egész földrészt. A Quiron-tengertől délre élő orkok szívós ellenállást tanúsítottak - a Lángarcúak törzséből való Nagy Vordak kyr Hatalmasokkal csatázva vívta ki magának a Tinolok Hőse nevet -, a túlerővel, a jobb fegyverekkel és az erősebb mágiával szemben azonban nem volt esélyük. A kegyetlen háború húsznál is több törzset törölt el Ynev színéről; a túlélők megtizedelve visszavonultak azokra a sivár, barátságtalan vidékekre, ahová nem terjedt ki a győztesek figyelme. Havasokban, sziklabarlangokban, ingoványokban, szikes sztyeppeken tengődtek aztán hosszú ezredévekig, miközben a birodalom időről időre irtóhadjáratokat vezetett ellenük. Csak hihetetlen szívósságuknak köszönhették, hogy nem pusztultak ki végleg; a kyrek iránt táplált gyűlölet mélyen beette magát a szívükbe, s ott gyökeret vert és elfekélyesedett.

A Pártütés Korában az orkok rendkívül nehéz választás elé kerültek, hiszen ősi ellenségeik, a tengerentúli hódítók leszármazottai harcoltak gyűlölt és megvetett teremtőjükkel, Orwellával. Az elkeseredés jónéhány törzset Orwella táborába sodort, számosan akadtak azonban olyanok is, akik nem foglaltak állást, hanem a kavarodást kihasználva mindenkitől függetlenül, a saját szakállukra öltek, raboltak és fosztogattak birodalomszerte. (A vészterhes idők krónikásai persze ezeket is a Kitaszított híveinek vélték.) Kyria összeomlása viszonylagos szabadságot hozott az orkok számára, ám a Káoszkor zűrzavarai őket is éppoly érzékenyen érintették, mint a többi értelmes fajt. Mióta a Falánk Ughjorbagan orkok százezreit kergette pusztulásba a velariumi háborúban, a törzsek féltékenyen őrizték függetlenségüket, most azonban mind többen döbbentek rá, hogy egységben az erő. Ekkortájt kezdtek kialakulni a ma is létező törzsszövetségek, mint a Halálhozóké Tarinban vagy a Hat Törzsé Gro-Ugonban. A Hetedkor elején még vitathatatlanul a Halálhozók voltak a jelentősebbek, mióta azonban az északi hercegségek - mindennemű jogalap nélkül, ám annál több hátsó szándékkal - a Beriquelből bevándorolt törpéknek adományozták ősi szállásterületüket, a Traidlan-hegységet, a szakadatlan háborúskodás felőrölte erejüket, s vezető szerepük a Hat Törzsre szállt.

A Hat Törzs pillanatnyilag Észak-Ynev legnagyobb szövetsége, tagjai a Vérivók, a Látók, a Kacagók, a Holdimádók, az Irtóztatók és az Irgalmatlanok. Összekovácsolásában jelentős szerepet játszottak a Hatalmas Hram hívei; az érintett törzsek közül négynek a sámánnemzetsége a Mélységben Lakozó Atyára vezeti vissza a származását. Hatalmukat és befolyásukat elsősorban a röghegység gazdag vasérc- és szénbányáinak köszönhetik, amelyben a goblin rabszolgákon kívül mind nagyobb arányban dolgoztatnak embereket is. Nem mintha kereskednének a kitermelt nyers-



anyaggal - a magántulajdon, a szélesebb körű árucsere fogalma mélységesen idegen tőlük -, kovácsaik azonban Ynev legjobbjai közé tartoznak; az általuk készített fegyverek és vértek nem túl esztétikusak ugyan, minőség terén azonban kizárólag a tarini és a gianagi munkák vehetik fel velük a versenyt.

Gro-Ugon hosszú évszázadokon át éppúgy ellenségének tekintette Toront, mint bármely más emberlakta országot; a fordulópontot a Kard Testvériségének lassú beszivárgása és megtelepedése jelentette. Az orkok nem tűrik meg maguk között Orwella-hitű társaikat; árulóknak, ocsmány fajgyalázóknak tartják őket, s az első adandó alkalommal végeznek velük. Azt azonban rendkívül mulatságosnak tartották, hogy léteznek olyan emberek, akik önként, minden kényszer nélkül szegődnek a Kitaszított szolgálatába; még segítették és bátorították is körükben a hit terjedését, hátha Orwella rájuk is kiterjeszti rettenetes átkát. Reményükben mindeddig csalatkozniuk kellett - a dolog egyébként teológiailag is lehetetlen, hisz a Kitaszított csak saját teremtményei fölött bír ilyen hatalommal, az emberek pedig nem tartoznak közéjük.

Amikor az első rendházak felépültek Gro-Ugonban, a Kard Testvériségének nagymestere már az egyik Fekete Lobogó őrzője volt, s mint ilyen, tekintélyes varázserők tulajdonosa. Ő és utódai évszázadokon keresztül szőtték mágikus ármányaikat, míg sorra sikerült megbűvölniük a törzsek vezéri nemzetségeit és Hram Atya sámánjait. Ily módon kényszerítették végül a hatalmukba - s magukon keresztül Toron szolgálatába - egész Gro-Ugont. Amíg az ereklye a birtokukban volt, a Hat Törzs már-már alattvalói hódolattal engedelmeskedett nekik, s az orkok harcosai tizennégy Zászlóháborúban hullatták a vérüket idegen ügyekért, idegen érdekekért.

Az alattomos bűbájt végül a Hetedkor végének egyik politikai lángelméje, a kalandozókörökben is jeles hírnévnek örvendő Birak gal Gashad törte meg. A Hat Törzset a szövetség alapítása óta a Vérivók vezették, ő pedig a Látók hadifőnöke volt, ezért a Fekete Hadurak kevesebb figyelmet fordítottak rá, mint ajánlatos lett volna. A Harmadik Lobogó hatalmával valószínűleg így is képtelen lett volna dacolni; az ő törzse azonban nem Hram Atyát, hanem Bhaer-Shadaggot tisztelte, ráadásul a hérosz fizikai valójában is jelen volt közöttük, annak a szent csatabárdnak a képében, amelybe hajdan a tulajdon lelkét kovácsolta bele, s amely apáról fiúra szállt a vezéri nemzetségükben. Bhaer-Shadagg már régóta berzenkedett a népét sújtó bűbáj miatt, eltörléséhez azonban nem volt elegendő hatalma. Évszázadokon át kereste azt a ravasz és tetterős, vasakaratú, semmitől vissza nem riadó orkot, akinek segítségével felléphet a Fekete Lobogó titkos befolyása ellen; végül a nagy Birak személyében találta meg.

Közismert történet, hogyan játszotta ki a tizennegyedik Zászlóháborúban Birak gal Gashad a két hadakozó felet, hol a Fekete, hol a Vörös Haduraknak téve kisebb-nagyobb szívességeket. Közben a szövetségen belül is egyre növelte a Látók befolyását a Vérivók rovására: a Holdimádók matriarcháival örökletes házassági köteléket épített ki, a Kacagók vezéri nemzetségét méreggel és gyilokkal irtotta ki, s helyükbe adoptálás révén saját megbízható rokonait ültette. Végig a háború alatt gondosan kerülte a fegyveres összecsapást mindenkivel; miután a Fekete és a Vörös Hadurak seregei ismételten ronggyá tépázták egymást, P.sz. 3695-re egész Északon nem maradt egyetlen sértetlenül megőrzött hadtest sem a Látókén kívül. Ekkor gal Gashad elszánta magát a cselekvésre: Gro-Ugon határában csatát vívott a Vérivókkal, tönkreverte és szétszórta őket, főnöküket párviadalban vágta le. Az ütközet a Vérivók évszázados hegemóniájának végét jelentette, a Hat Törzs élére a Látók kerültek; Hram kultusza lehanyatlott, helyét Bhaer-Shadaggé és a Birak-ház által titkon pártfogolt gar Bokkaré vette át.



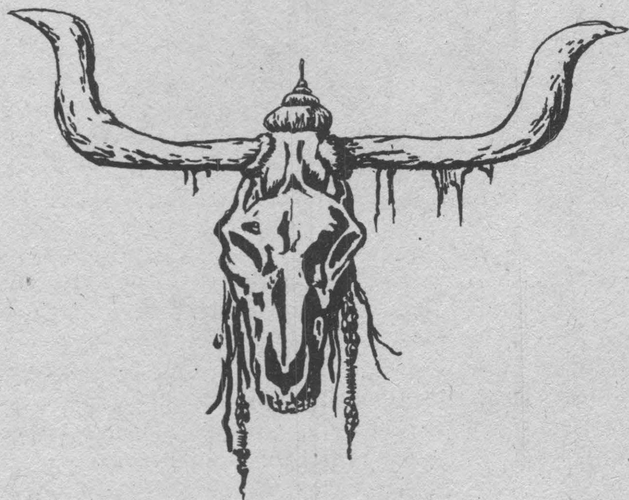
Gal Gashad azonban nem elégedett meg ennyivel; folytatta a háborút, nemcsak a Vérivók maradékai, hanem a Kard Testvériség ellen is. Több nyílt ütközetben győzedelmeskedett fölöttük, a sajátos ork harcmodor és hadicselek alkalmazásával. Végső diadalára központi rendházuk, a Fekete Erőd elfoglalásával tette fel a koronát, amelynek romjait a védők felkoncolása után a Látók harcosai ősi ork szokás szerint rituális körtánccal a földbe tiporták. Ez alkalommal kezére került a Fekete Lobogó is, s a Kard Testvériségének gonosz bűbája megtört a Hat Törzs fölött. A foglyul esett nagymestert karókra vetették, utódja lovagjai maradékával az Elátkozott Vidékre menekült. Ezzel elvileg Birak gal Gashad lett a Harmadik Fekete Hadúr - gyakorlatilag viszont tette felért a Torontól való elszakadás kinyilvánításával. Hogy a zsákmányolt Fekete Zászlóval végül mit művelt, azt senki sem tudja; annyi bizonyos, hogy bölcs ravaszsága és Bhaer-Shadagg megóvták az ereklye rontó befolyásától.

P.sz. 3702-ben tehát új politikai hatalom született Yneven, mely katonai és gazdasági tekintetben sem Toronnal, sem az Északi Szövetséggel nem mérhető össze, függetlensége és el nem kötelezettsége mégis a diplomáciai színpad fontos szereplőjévé teszi. A tizennegyedik Zászló-



háborúban a szakadár dartonita lovagrend volt a mérleg nyelve; Sagrahas mezején egyik fél sem vehette biztosra, kinek az oldalára állnak, s színvallásuk egyszersmind a csata sorsát is eldöntötte. Könnyen meglehet, hogy a következő nagy összecsapásban a Hat Törzs orkjai lesznek hasonló helyzetben; s ha Birak gal Gashad ezt már nem is érhette meg, ha volna halhatatlan lelke, bizonyára kajánul mosolyogna a gondolaton.

Gro-Ugonban nincsenek városok: az orkok irtóznak a fa- és kőépületektől, a természet megcsúfolásának tartják őket. Minden ellenkező híresztelés dacára nem barlanglakók, a rabszolgagazdaságok munkáját irányító bányásznemzetségek kivételével. Bőrsátrakban és feltámasztott oldalú szárnyékokban laknak, a szabad ég alatt, s döntő többségük még ma is fel-alá vándorol, a vonuló vadak nyomát követve. Reag, amit a tartomány székvárosaként szokás emlegetni, csupán a legnagyobb sátortábor mind közül, ahol a Látók - egyszersmind a Hat Törzs - mindenkori hadifőnöke tartja a szállását. Noha legalább hatszáz éve nem mozdult már el a helyéről, szükség esetén órák alatt elbontható, napok alatt áthelyezhető, és hetek alatt nyomtalanul eltüntethető.



Gro-Ugonban alig folyik mezőgazdasági termelés, csak a röghegyek tölgyerdőiben makkoltatnak néhol félvad sertéseket az állig felfegyverzett kondások. Élelemszükségletét a lakosság csekélyebb részben vadászatból, zömében azonban a szomszédos emberlakta vidékek - Tiadlan és Shín (Toron legkeletibb tartománya) - rendszeres kirablásából fedezi. Az iparűzés nemzetségi keretek között, szigorú munkamegosztásban folyik; egyes ágazatai kimagaslóan fejlettek, mások szinte nemlétezőek. Előbbire igen jó példa a fémmegmunkálás, amelyről korábban már szó esett; hogy csak egy dolgot említsünk, a tarini törpéken kívül egész Északon kizárólag az ork kovácsok ismerik a kőszén titkát, amit saját nyelvükön sárkánykőnek neveznek. Ezzel szemben takácsaik és kelmegyártóik egyáltalán nincsenek; ruhadarabjaik mind nyersen cserzett állatbőrből készülnek, a finomabb szövetet hosszú és éles körmeikkel folyton elszaggatnák. A gro-ugoni ipar termékeire, legyen szó bármiről, mindig a szigorú funkcionalitás jellemző: az orkok nem sokat adnak az esztétikai szempontokra, emberi szemmel nézve primitív díszítőművészetük a törzsi tetoválásokra és a hevenyészett csontfaragásra korlátozódik. Legelterjedtebb ékszerük az őseik koponyáiból fonott nyaklánc; a kimagaslóan termékeny asszonyok, akiket e tulajdonságuk miatt az értékesebb vagyontárgyak közé szokás számítani, olykor medvekarmokat hordanak a fülükben, az orrcimpájukban vagy a mellbimbójukban.

A Hat Törzs senkivel nem kereskedik, ha szükségük van valaki másnak a tulajdonára, azt erővel veszik el. A nemesfémeket értéktelennek tartják, hiszen nem lehet belőlük fegyvert kovácsolni; kitermelésükkel sem foglalkoznak, noha hegyeikben több helyütt gazdag arany- és ezüsttelérek húzódnak. Az egymás közötti árucseréjében vaspénzt használnak, de nem ostobaságból, ahogy a rosszindulatú krónikások tartják, hanem azért, hogy elszigeteljék magukat a külvilág káros befolyásától. Az embernépek élveteg elpuhulásának és kíméletlen önzésének az okát ugyanis a magántulajdon intézményében, a személyes vagyonok felhalmozódásában látják; és el vannak szánva rá, hogy ezt a mételyt ne hagyják beférkőzni a saját társadalmukba.

Gro-Ugon lakosságának zöme csak orkul ért; a maga módján igen kifejező, árnyalatokban gazdag nyelv ez, bár az emberi fül bántóan érdesnek és mélynek hallja. A vezéri nemzetségek sarjai és egynémely sámánok beszélik a közttoroni dialektust is, akárcsak - kivétel nélkül - a törzsi vajákosok, bár őket a nagy Birak csaknem maradéktalanul kiirtotta. A Közös Nyelvvel viszont nem lehet elboldogulni a tartományban; ismerői az össznépességnek nem egészen egynegyed százalékát teszik ki, ha a rabszolgákat nem számítjuk.

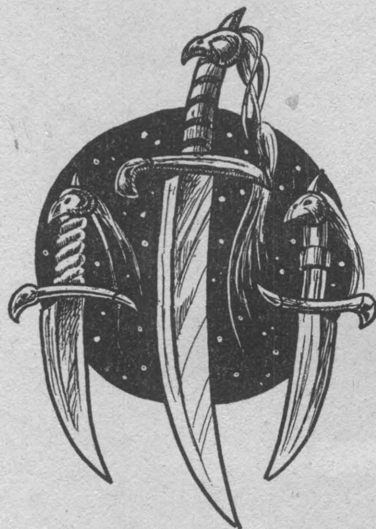
A Hat Törzs szállásterületén harcosnak, tolvajnak, sámánnak és énekmondónak tanulhat a kalandozni vágyó ork. Korábban boszorkánymesteri képzés is folyt a vajákosnemzetségek sziklafészkeiben, a Látók hatalomátvétele óta azonban ez a lehetőség megszűnt. Vajákost mostanság csak elvétve lelni Gro-Ugonban; ha nem paranoiás, bujkáló szökevény az illető, akkor a Bűvölők vagy a Csonttörők kémje, esetleg az abasziszi Árnyékjárióké. Lelepleződése esetén mindkét esetben gyors, ám felettébb fájdalmas halál vár rá.

Az emberi nembe tartozó vándor számára Gro-Ugon olyan csapda, ahonnan nincs visszatérés; hacsak nem valamelyik tekintélyes főnök védőjele alatt utazik, bármelyik pillanatban megtámadhatják, és elhurcolhatják a bányatelepekre rabszolgának. Ezeket a szerencsétleneket éjjel-nappal dolgoztatják a kivilágítatlan, eredetileg goblinméretekre készült tárnákban, enni csak füvet és fakérget kapnak, pihenőidejük napi két óra; ilyen körülmények kö-



zött nincs az a vasember, akinek a szervezete hamarosan fel ne mondaná a szolgálatot. Birak gal Gashad bizonyos változtatásokat vezetett be a rabszolgagazdaságok életében, többek között öt órára hosszabbította a pihenőidőt, és elrendelte az élelmezés bővítését: most a csilléseknek naponta egy, a kőfejtőknek pedig két tál hajdinakása jár. Ezeket az intézkedéseket nem azért hozta, mintha megesett volna a szíve a sanyarú sorsú rabszolgákon, hanem józan gazdasági számításból, hogy csökkentse az elhullás ijesztő iramát. Tízegynéhány esztendő sem volt azonban elegendő hozzá, hogy utasításai mindenütt teljesedésbe menjenek; a legtöbb bányatelepen a felügyelők értetlenkedéssel fogadták őket, s el nem tudták képzelni, miféle fura célt szolgálhatnak.

Gro-Ugonban mindennaposak a tömeges verekedések, a halálos kimenetelű párviadalok, a nemzetségi és családi vérbosszúk. Nagyot téved azonban az az etnográfus, aki ebből a közbiztonság ingatagságára következtet. Az orkok életét évezredes múltú szokásjog-rendszer szabályozza, amely pontosan megszabja az efféle sporttevékenységek kereteit, s ha valaki eltér ettől - akár a legcsekélyebb mértékben, egy kivert fog vagy egy letépett fül erejéig is -, az bizonyosan számíthat a szigorú büntetésre. Az Yneven honos többi értelmes faj persze képtelen felfogni ennek a sajátos becsületkódexnek a finomságait, hiszen ízig-vérig ragadozó erkölcsön alapszik, míg az ő őseik kivétel nélkül mind növényevők voltak. Az orkok mindennél jobban tisztelik az erőt, a bátorságot, a kérlelhetetlen következetességet; az egyén életének viszont, falkában vadászó lények lévén, szinte semmi jelentőséget nem tulajdonítanak. Ez nem azt jelenti, hogy az individualitás fogalma ismeretlen lenne számukra; ám a részérdekeket mindig alárendelik a közösségének, s féktelen becsvágyuk nagyon ritkán csap át egyéni önzésbe. Egy önmagát szerfölött bölcsnek vélő pyarroni tollnok valamelyik indulatos traktátusában "Ynev két lábon járó farkasainak" nevezte őket; nem is tudta a balga, mennyire igazat beszélt.



Toron

Bevezető

Mit érdemes tudniuk a kalandozóknak Észak rettegett birodalmáról, a mérhetetlen hatalom, az intrikák és a háborúk országáról? Mindenképpen többet az unalomig ismételt, tartalmatlanra kopott közhelyeknél. Toron nem a gonosz métely hazája, az Ynev testét rágó sötét féreg; aki ezt hiszi, tévedésben van, egyoldalú módon, fekete-fehérben látja a világot.



Ami nagyon fontos, és amivel mindenkinek tisztában kell lennie: Toron - ha eltorzult formában is, de - kyr hagyományokat követő, kyr uralkodóréteg vezette állam. A kyrek pedig nem emberek! Ők egy *másik* faj, egy *másik* kontinensről, akik *másként* gondolkodnak, mint mi, még ha az együtt eltöltött ezredévek hatással is voltak mindkét félre. Ők egy érzékenyebb, érzelmesebb, indulatosabb nép, akikben megvan, megvolt az elhivatottság és a tehetség egy korszakos világbirodalom felépítésére, irányítására.

Ugyanakkor ők is gyarló lények, mérhetetlen büszkeséggel, lenyűgöző kultúrával; gondolkodásuk és racionalizmusuk alapjául emberi fogalmak szerint nehezen értékelhető logika szolgál. Régi dicsőségük eltűnt, városaik leomlottak, földjeiket jövevénynépek szántják, s nekik alkalmazkodni kellett az új feltételekhez - de a saját logikájuk alapján. Ez a balszerencsés történelem, megerőszakolt kultúra, gőg, hatalomvágy, sorsüldözöttségi érzés a kétségtelenül meglévő hatalom tudatával párosulva hozta létre azt a birodalmat, mely magát az egyetemes kyr kultúra örökösének és felvirágoztatójának tartja.

Toron dekadens császárság, ahol a kifinomult, ősi hagyományokon nyugvó kultúra átfedésbe került azzal az erkölcsiséggel, amit egy hajdan jelentéktelen, mára azonban csaknem egyeduralkodóvá vált kyr istenség, a Háromfejű Tharr papjai és prófétái hirdetnek. Az Északi Szövetség számos bölcse foglalkozott már Tharr megváltozott szerepkörével, de ez mit sem változtat a birodalom jelenlegi politikáján, életvitelén és társadalmán.



A mai Toron olyan nagyhatalom, amely minden ízében egy letűnt kultúra visszaállítására rendezkedett be; s ennek a kultúrának mítoszai és legendái a múlt dicsőségét, a háborút, a hódítást, a korlátok nélküli nagyravágyást magasztalják.

Gyakran elhangzik a vád: Toron gonosz, velejéig romlott állam, fekély Ynev testén, amit tűzzel-vassal el kell pusztítani. Az Északi Szövetség szempontjából mindez akár igaz is lehet. De a birodalom lakóinak többsége még eszerint a megközelítés szerint sem nevezhető gonosznak. A toroni nép zömében egyszerű kereskedőkből, kézművesekből és parasztokból áll. Távol esik tőlük mindenfajta sötét praktika, egyszerűen az életben maradás foglalkoztatja őket; legfőbb céljuk, hogy ha tudják, minél jobb sorban tartsák családjukat. Az óriási tömeget alkotó rabszolgák sem mind feltétlenül romlott lelkű bűnözők.

A vezető rétegek gonoszsága is csupán nézőpont kérdése, jóllehet ez nem igazán segít áldozataikon. Saját erkölcseik, gondolkodásuk alapján ők egészen más tetteket tartanak elítélendőnek, gonosznak: a hagyományok felrúgását, a tiszteletlenséget, a család elárulását, megrablását, az engedetlenséget, a hitetlenséget. Az erő és a fegyverek kultusza pedig előkelő helyet foglal el az Északi Szövetség tagállamainak értékrendjében is.

Tedd a kezedet a szívedre, kalandozó; valóban annyira különbözünk egymástól mi, a *jók,* és ők, a *gonoszak?*

Történelem

Noha a mai Toron tartománya volt csupán Kyriának, gazdagsága és szépsége pedig nem vetekedhetett sem Enrawellével, sem a lázadó Rualanéval, hatalma a későbbiekben döntő módon befolyásolta a kontinens északi részének történelmét. Orwella megjelenése és Kyria bukása után - melyet részben épp e föld Hatalmasainak árulása okozott - Toron területén kezdődött meg az az óriási munka, melynek végcéljául a kyr hagyományok és dicsőség újjáélesztését tűzték ki a tartomány nagyjai.

Ez a korszak a tudósok számára is zavaros, mivel írásos emlékek igen csekély számban maradtak fenn; jónéhány esemény kapcsán bizonytalan találgatásokba bocsátkozhatunk csupán. Tény azonban, hogy Kyria bukása volt az a pont, ahonnan a Hatodkor kezdetét számítjuk, mely zűrzavaros politikai helyzetével, háborúival, belvillongásaival méltán érdemelte ki a Káoszkor elnevezést. Az a kevés, amit ezekről az időkről tudunk, nem teszi lehetővé a hű korrajzot, mégis bepillantást enged néhol a politikába, és lehetővé teszi bizonyos következtetések levonását.

Míg az életben maradt anyrok - Kyria főpapjai - a Változások Síkjára menekültek, addig a császárság mágusai, a Hatalmasok vagy őshazájukba, Calowynre tértek vissza, vagy szétszóródtak a káoszba süllyedt kontinensen. Feltehetően több csoportjuk élte túl a pusztulást, de legalább kettő bizonyosan. Vannak ugyan erre utaló nyomok a mai Abaszisz területén is, de a két bizonyíthatóan északon tevékenykedő csoport Toronban maradt. Nem kizárt, hogy ugyanannak a rendnek két különálló ágáról van szó, hiszen nagyjából hasonló módszerekkel láttak munkához, amikorra úgy-ahogy sikerült rendet teremteniük maguk körül. A Démoni Síkról megidézett teremtmények segítségével kezdték el birodalmuk újjáformálását. Az egyik csoport a Shuluri-öböl bejáratánál, Daumyr szigetén építette fel várkastélyát, melyet ma Boszorkányerőd néven ismernek, a másik egy Ryek nevű, azóta elveszett városban kezdte a szárnyát bontogatni. Ebből az időből igen kevés építészeti emlék maradt az utókorra, ezek nagy része is Shulurban, a mai Toron fővárosában, de elszórt nyomaik a mai napig megtalálhatók Észak más tájain.



Nem sokkal Kyria bukása után új állam alakult ki a Quiron-tenger partvidékén. Uralkodói vérrel, mágiával és a Túlsó Síkok rettentő erőivel tartották össze; a godorai birodalommal, mely a kontinens nyugati részén önhatalmúlag a kyr hagyományok örökösének kiáltotta ki magát, az első időszakokban még békés eszközökkel próbálták meg felvenni a kapcsolatot. A sorozatos követjárások nem hozhatták meg a kívánt eredményt, hisz a két állam gyökeresen más



módszerekkel próbálta feléleszteni a régi dicsőséget, s nem szabad figyelmen kívül hagyni azt sem, hogy a Ryeki Démoncsászárságnak időközben meggyűlt a baja Kyria északi romjain életre kelt szomszédjával, a Dawa Birodalom őrült máguskirályaival is.

Több vélemény létezik azzal kapcsolatban, hogy miért épp Ryek lett az új birodalom központja, és miért nem a feltehetően nagyobb hatalmi súllyal rendelkező Shulur. Valamiképpen felborulhattak az erőviszonyok a császárság két sarkköve között. Erigow tudós fői között elterjedt az a vélekedés, miszerint Ryek városának romjai valahol az északtoroni tartományok erdőségeiben rejtőzhetnek; a környéken néhány elhagyott bánya és fejtés arra utal, hogy a város hatalmasai valamilyen fontos nyersanyagra bukkanhattak. Lehetett ez éppen abbit, esetleg eleven fém vagy valami más - mindenesetre jócskán megnövelte Ryek befolyását Shulur rovására. Senki nem vette a bátorságot, hogy alászálljon ezekbe az elfeledett tárnákba, és személyesen járjon utána a titoknak; tény, hogy a déli óriásváros egy időre háttérbe szorult.

Vannak más építmények is, amelyek e kor néma tanúinak számítanak. Leggyakrabban a toroniak által "kút"-nak nevezett, kisebb-nagyobb kőgyűrűkkel találkozhatunk. Félig-meddig betemetett, földalatti lejáratok ezek elhagyott hegyoldalakban, de olykor a síkvidéken is, melyek a hagyomány szerint béklyóba vert démonokat rejtenek, akik az új Káoszkor kezdetén szabadulnak majd a világra. E kutak szinte minden toroni tartományban fellelhetők.

A folyamatos háborúk - s a két hatalmi csoport közt kirobbant belső ellentétek - felőrölték a démoncsászárság erejét. Amíg a godorai birodalom nyugaton ideig-óráig ellen tudott állni a hanyatlásnak, addig Ryek csillaga néhány évszázad múlva leáldozott: a bányák kimerülése megadta a jelet a shuluri mágusoknak a hatalomátvételre. Nagy valószínűséggel ez az összecsapás volt az, amely Ryeket eltüntette a föld színéről, s véget vetett a Démoni Síkkal folytatott praktikáknak is. A délkeleti tartományaik végleg elvesztek, ebben közrejátszhatott az Ediomad aquirjaival folytatott háborúskodás is.

A Pyarron előtti VII. század elejére a Dawa Birodalommal egyetemben Ryek is az enyészeté lett, csak tiszta kyr vérvonalukra kínosan ügyelő Hatalmasai és Nemes Házai próbálták megőrizni az elszabaduló káosz közepette jócskán megcsappant hatalmukat. Erre az időszakra tehető a mai napig létező kasztrendszer kialakulása, egyes északi és északkeleti népcsoportok bevándorlása, s beolvadásuk a fejlettebb kultúrájú helyi társadalomba. A pusztító járványok és tűzvészek időszaka ez, a legsötétebb mindazon korok közül, melyeket Toron valaha megélt.

A szűk területre visszaszorult shuluri Hatalmasoknak új utak után kellett nézniük. Az istenekkel és a démonokkal lepaktáltak már, és egyik sem vezetett eredményre. Ráébredtek, hogy saját erejükből kell felépíteniük Kyriát, nem bízhatnak senkiben. Nem könnyű feladat, meglehet, ezredévekre lesz hozzá szükség, de újra meg kell próbálniuk. Csak arra kellett vigyázni, hogy minél tisztább formában maradjon fenn a kyr vér, s a kevert népesség félreálljon az útból.

Ha másnak nem is, nekik volt rá idejük.

A kezdeti időszak Pyarron szerint 151-ig, tehát majd kilencszáz esztendeig tartott. A Családi Háborúk néven ismert kor volt ez, melynek során a gyenge nemesi famíliákat kíméletlenül elsöpörték az útból, néhányat pedig hagytak megerősödni. A Tarrhin család feje, a Shulur uraként is ismert Rounn Lyechard volt a kiválasztottjuk. Őt a többi Nemes Ház is elfogadta vezetőül, s számtalan békéltető hadjárat és hűségeskü után Pyarron szerint 170-ben császárrá koronázták: a toroni birodalom császárává. Ma, háromezerötszáz esztendő elteltével is ez a dinasztia uralkodik, s egy rövid időszakot leszámítva (P.sz. 1022-1045; az úgynevezett Császári Háborúk kora) töretlenül gyakorolja a hatalmat.

Amikor nyugaton a godorai birodalom lassú haldoklásnak indult, a Hatalmasok árgus szemekkel figyelték az eseményeket. Nem véletlenül. Ők nem szövetségre akartak lépni az istenekkel, ezúttal csak felhasználásukra törekedtek. Godora eközben saját eszközeivel küzdött Kyria újraéledéséért: nagyjai tanácsülésre idézték a halhatatlanokat. Kísérletük csúfos kudarccal végyődött - az öt isten véglegesen szakított egymással, s ezzel megpecsételődött Godora sorsa is. A shuluri Hatalmasok ellenben megtalálták azt, akire szükségük volt: Tharrt. Nem mintha diktálhattak volna egy istennek, de új meg új engedményekkel, hívek sokaságával kedvezve neki, folyamatosan növelték hatalmát a másik négy rovására, s mire elérkezett az idő, hogy az erősödő Északi Szövetség ellenében maguk is társakat keressenek, már Tharr uralta Toron egyházainak javarészét, s ítéleteivel gyakorta segítette az őt megerősítőket. Az Abaszisz elleni hadjáratokban már ő vezette győzelemre a seregeket, s nem kis része volt benne, hogy Toron rendet tudott teremteni a Quiron-tenger déli partvidékén, Pyarron szerint 1897-ben pedig hűségesküt csikart ki az aszisz állam nagykirályától és jónéhány városállam vezetőitől.

Noha Toron hatalma nem mérhető a hajdanvolt Kyriáéhoz, elég erős volt hozzá, hogy biztonságos szövetségi rendszert építsen ki, s Észak Fekete Hadurait a saját érdekeinek megfelelően manipulálja. A meg-megújuló Zászlóháborúk során újra és újra megkísérelte kitolni határait messze északra, egészen Daray Fehér Tengeréig, hogy egykori dicsőségét visszaszerezve ismét Kyria uralkodhasson a kontinens e része felett. Ennek érdekében félelmetes hadsereget, feltétel nélkül engedelmeskedő katonákat, fejvadászokat, papokat és boszorkánymestereket nevelt ki magának, nem beszélve a földrész talán leghatékonyabban tevékenykedő kémhálózatának létrehozásáról.

A mai Toron - noha nem határozhatja meg szomszédainak minden cselekedetét - szövetségi rendszerével az egyik legerősebb hatalom a Sheraltól északra, s nincs olyan politikai lépés, melyről ne tudna vagy ne ő maga állna a hátterében.

Földrajz

Toron földrajzi adottságai nagyban hozzájárultak, hogy ilyen hatásos politikát folytathasson. A több ezer mérföld hosszú partszakasz, melyet a Quiron-tenger északi részén birtokol, Toront Észak-Ynev legjelentősebb kereskedőállamává tette. Számos védett öböl, kisebb-nagyobb sziget kínál kitűnő kikötési lehetőséget, a tengerpart erdőségei mindig elegendő fával látják el a hajóépítő műhelyeket. Jól hajózható, csatornákkal körülárkolt folyók könnyítik a szárazföld belsejébe irányuló szállításokat, amit tervszerűen kiépített úthálózat segít. A tengerparti városok jövedelmük zömét a kereskedelmen kívül halászatból szerzik. A toroni halászflották a legjobban felszereltek a Quiron-tenger mellékén.

A nyugati országrészt a pompás termőképességű Toroni-síkság határolja, mely benyúlik egész az ország közepéig, hogy azután a Pidera-hegység lábánál lankás dombvidéknek adja át helyét. Hatalmas rabszolgagazdaságok terülnek el errefelé, s látják el mezőgazdasági termékekkel az ország iparosodottabb tartományait. Különösen híres az itt termő búza és kukorica, melyből gyakorta szállítanak szövetségeseiknek is, de a hasas toroni gabonaszállító *bark*ok minden kikötőben szívesen látott vendégek. A százféle sajt hazája ez, no meg a gyümölcsösöké; a Pidera lankáin roppant juhnyájak legelésznek, a napos domboldalakon pedig hosszú sorokban állnak a híres bíborszőlő tőkéi, amelyből az Ambrosia Imperalist és a toroni vérnedűt érlelik.

Az ország belseje kevésbé termékeny földeket rejt, itt az állattenyésztés van túlsúlyban, míg az északi határokat óvó hegyek inkább kőfejtőikről és bányáikról híresek. Az itteni kohók éjjel-nappal izzanak, fegyvereket, szerszámokat termelnek a hatalmas seregeknek, s a mérnökök folyton újabb és újabb tárnákat nyitnak a mindig éhes ércmalmok étvágyának kielégítésére.

Tovább haladva kelet felé a fiatal Vinverio-hegységet találjuk, amely természetes határvonalat alkot Tiadlan felé; északi lejtőin védművek sokasága emelkedik. Van mit védeniük ezeknek a váraknak, hisz a Vinverio vidéke nyersanyagokban gazdag terület. A legdúsabb aranyteléreket rejti, melyekkel Toron csak büszkélkedhet; még Tarin mérnökei is csak elismerően bólintanának a nemes érc kiváló minőségét látva. A keleti országhatár környékén számos folyó ereszkedik alá Gro és Ugon elkopott röghegyei közül a Szikesföldre, mely nagy kiterjedésű sós tavairól kapta a nevét, s a középső tartományok tóvidékei után a legnagyobb tóhátság a birodalomban. Ez a táj főként egészségtelen klímájáról nevezetes, s nem ritka, hogy az itt szolgálatot teljesítőket büntetésből vezénylik ide.

Toron időjárása változatos. A tél hideg, a nyár meleg; nem ritka, hogy telente a folyók vastag jégpáncél alá rejtőznek, s az északi hegyekből alábukó szél fagyot hajtva söpör végig a vidéken egész a tengerig, ahol a zord idő szorítása némileg megenyhül.

Noha akadnak elhagyatott és szegény területei is, Toron alapvetően gazdag ország, nagy kiterjedésű erdeiben rengeteg a vad, a szemhatárig nyújtózó földek megteremnek mindent, amire a birodalomnak szüksége lehet, hegyei pedig ellátják annyi érccel, nyersanyaggal, amennyit csak feldolgozni képes.

A birodalom tizenegy tartományra oszlik. Ezek keletről nyugatra haladva a következők: Shín, Karyn'kharn, Odassyn, Pidera-shín, Dass, Sabbúl, Shulur, Lakhassyn, Terad-halas, Gedaga-yggyr, Rhin.

Lakosság

Toron nem sokat foglalkozik azzal, mit beszélnek róla a nagyvilágban, de nem is nagyon szivárogtat ki magáról információkat. Tudják, hogy nincs igazán jó hírük a környező országokban, de nem tesznek ez ellen. Mivel kevés utazó választja céljául a rosszhírű birodalmat, jobbára csak fura mendemondák és történetek keringenek róla; szóbeszédek, melyeknek néha felettébb csekély a tényalapja. Majd' mindenki tud vagy tart valamit Toronról, ám kevesen mondhatják el magukról, hogy ismerik a toroniakat.

Toron mai lakosságát jobbára azok a népelemek alkotják, melyek az évszázadok során erre a vidékre vándoroltak, s itt összeolvadtak azzal a kevert kyr vérű etnikummal, amely már akkor toroninak nevezte magát. Ugyanakkor az ország megmaradt kyr vezetés alatt; az uralkodó osztály tagjai gondosan ügyelnek arra, hogy vérvonaluk ne hígulijon fel, azaz ne kerülhessen családjaikba senki, aki nem tudja igazolni legalább harminc generációra visszamenően kyr származását. Ez nem jelenti azt, hogy toroniakat ne fogadnának olykor az ágyukba, de az ily nászokból születettek semmiféle előjogot nem élveznek, nem élhetnek együtt a családdal. További sorsuk attól függ, mennyire kedvesek szüleiknek; akad közöttük, aki előkelő ifjaknak kijáró neveltetésben részesül, mások már kicsiny gyermekkorukban az utcán találják magukat.

A tisztavérű, vagyis kyr ősökkel büszkélkedő toroni kreol bőrű, világos, olykor lenszőke hajú, szürke, ritkábban kék vagy zöld szemű. A közrendűek testfelépítése erőteljes, a legrangosabb famíliák szülötteit azonban - a közeli rokonokkal kötött házasságok következményeként - különös nyavalyák tizedelik, melyek gyors sorvadással, vérzékenységgel és korai halállal járnak.

A ma Toronban élő kyrek korántsem azonosak azokkal, akik annak idején a crantai királyságot megdöntve rohamos iramban meghódították a kontinens északi részét. Az írástudók eddig jobbára csak az Északi Szövetség államainak szemszögéből vizsgálták a társadalmukban, életmódjukban, szokásaikban beálló változásokat, s ez bizony nem sok jót nem feltételez a birodalom urairól. Végtelenül gonosznak, embertelennek, vérszomjasnak és őrültnek tüntetik fel őket - bizonyosak lehetünk benne, hogy mindegyikük vérig

TORONI BIRODALOM DOMBORZATA

1:25000000

0 250 500 1000 1500 mérföld

Magasságok
Mélységek

3000
2000
1000
500
0
-500
-2000
méter

Velerian - tenger
ILANOR
Quiron - tenger
SHULUR
Sós alföld
Par - Kiya
TIADLAN





sértődne és kardot rántana e vádak hallatán. Régi értékrendjük, erkölcsük s viselkedésmódjuk alaposan eltorzult ugyan, ám ezért inkább kudarcokkal teli történelmük, a rájuk zúduló sorscsapások, semmint ők maguk okolhatók. Még mindig rendkívül büszkék, önzők és hiúk, de megvannak bennük azok az erények is, amelyek egykoron birodalomépítőkké emelték őket. A régmúlt dicsőség iránti vágy minden cselekedetüket befolyásolja; elérése minden más megfontolást feledtet velük. Nem emberek, nem is várható hát, hogy az embernépek megértsék logikájukat, melyet kivetítettek, rákényszerítettek a velük együtt élőkre is.

Csak az északi államok lakóinak szemében tűnik velejéig romlottnak ez a társadalom, amiért emberáldozatokat mutat be, a legtökéletesebb orgyilkosokkal és harcosokkal intézi nézeteltéréseit, folyton intrikál, s ha céljai eléréséről van szó, nem riad vissza a leghátborzongatóbb eszközöktől sem. Toroni szemszögből nézve mindez nem más, mint társadalmuk tisztán tartása az esetleges szennyeződéstől; az igaz gondolkodást elvetők, meg nem értők kipurgálása, mely egy új, hasznos élet lehetőségével kecsegtet; a családok becsületének és integritásának védelme, a vérvonal fennmaradásának és magas pozícióba kerülésének záloga. Ezeket az elveket az Északi Szövetség is alkalmazza - igaz, az ő módszereik teljesen eltérőek.

A toroni kyr értékrend egészen más dolgokat tart megvetendőnek, mint az ifjabb nemzeteké. Aljasnak és gonosznak ítéli a tisztelet és megbecsülés hiányát - mindez fokozottan igaz, ha az uralkodó dinasztiáról van szó -, a család meglopását, elárulását, a hitetlenséget, az engedelmesség megtagadását, az ellenség kiszolgálását, a szökést, a meghátrálást. Az Északi Szövetség társadalmi berendezkedését az erős kéz hiányának tudják be, erkölcseiket szűklátókörűnek, képmutatónak, hitüket sajnálatos tévelygésnek tartják. Elismerik azonban a harcban tanúsított bátorságot, a ravaszságot, a mesteri szócsavarást. Megbecsülik az északi irodalom bizonyos alkotásait, ellenfeleik képzőművészetét, építészetét és zenéjét, mert a kyr kultúra sajátos továbbélését látják benne - valljuk meg, nem is oktalanul.

Toron hatalmi rendszere sajátságos. A hűbérúri láncolat élén minden földek birtokosa, a legfőbb hadúr, a császár áll. Pontosabb lenne azonban, ha azt írnánk: az *egyik* hűbérúri láncolat élén. Létezik ugyanis ezzel párhuzamosan egy másik, melynek csúcsán a Boszorkányerőd urai, a Hatalmasok találhatók. Valójában ők Toron igazi urai, hisz magát a dinasztiát is ellenőrzésük alatt tartják. Mindenütt akadnak hűbéreseik, s ha nem is oly számosak, mint az uralkodó szolgái, hatalom dolgában vetekszenek velük.

Toron minden földje, az összes tartomány a császár birtoka. A Nemes Házak és más nemesek csupán bérbe kapják, megműveltetik azokat, s egyszersmind jogot nyernek a központi adók behajtására, melyeknek nagy része a Császári Kamarába vándorol. Ezeket a kiváltságokat vagy megvásárolják az uralkodótól, vagy hűségük, harcban tanúsított hősiességük elismeréseként kapják tőle. Legtöbb ügyük intézésében azonban nincs szabad kezük. Mindenben engedelmeskedni kötelesek a *Regitor Imperalis*oknak, a tartományuraknak avagy helytartóknak, akik a dinasztia akaratát képviselik ezeken a területeken, karöltve a Hatalmasok érdekeit érvényre juttató boszorkányhercegekkel. A tisztavérű kyr családok, a Nemes Házak vezetői alkotják a Császári Tanácsot, a boszorkányhercegek tanácsadó testülete, a Leplesek néven ismert szervezet mellett működik.



A toroni Nemes Házak nagy része Shulurban székel, hiszen ha nem akarnak lemaradni a fontos döntések meghozataláról, ha nem kívánnak lépéshátrányba kerülni a hatalmi harcban, mindenképpen a császárvárosban, "tűzközelben" kell maradniuk. Birtokaik ügyeinek intézését általában saját hűbéreseikre bízzák, így ők maguk szinte állandó jelleggel shuluri palotáikban tartózkodhatnak. Ez lehetővé teszi a folyamatos tájékozódást a politikai helyzetről, a gazdasági változásokról; szószólóik részt vehetnek a tanácskozásokon, estélyeken, a színpompás ünnepségeken, színházi előadásokon, gladiátorviadalokon. Hagyományaikban, öltözködésükben szigorúan követik a kyr mintát. Előszeretettel viselik a gyakran tíz-tizenöt méternyi finom szövetből ravasz módon varrt-hajtogatott, bő ruhadarabot, a *dreggist*, s az ugyancsak kyr eredetű kámzsás köpenyt, a *haquitesst*. Ez utóbbit általában redőzött ujjassal hordják.

Ami az asszonyi divatot illeti, a hagyományos női öltözék itt sem különbözik a tengermelléken elfogadottól, az ünnepi toalettek azonban már-már vérlázítóak. A finom anyagból készülő, uszályos ruhakölteménvek legtöbbje szabadon hagyja viselője hátát. A derék alá érő hajzuhatagot ilyenkor gondosan előrefésülik, kapcsokkal rögzítik és az egyik vállon vetik át, hogy adott esetben, mint afféle korbáccsal, meglegyinthessék vele nekihevült széptevőiket.

A toroni dámák igen nagyra értékelik szépségüket, és gyakran leplezetlenül közszemlére is teszik az estélyeken, nyilvános áldozati szertartásokon, orgiákon és ünnepségeken. Külön művészeti ágat képviselnek a Hajfonók, akik a legképtelenebb frizurák elkészítésére is képesek; ezek közül némelyikkel még gyilkosságot is el lehet követni. A hölgyek az ékszereken kívül szívesen díszítik testüket különböző forradásokat, hegeket mímelő tapaszokkal, s nagy divat a társaságbéli hősök sebesüléseinek utánzása is. Minden magára adó toroni fegyvert hord, ez alól a nők sem kivételek. A villámsebes torokmetszést a nemesenszületettek már gyermekkorukban elsajátítják, ékszereik zöme méregben ázó, rugós karmokat rejt.

A toroniak élvezik az életet, és minden lehetőséget megragadnak, hogy ezt megtehessék. Előszeretettel használnak ajzó- és kábítószereket, afrodiziákumokat, gyakorta ezek furfangos keverékét. A legismertebbek az Angyalkönny, amit borban elkeverve fogyasztanak - ez szerelmi serkentő és kábítószer egyaránt; a súlyos függésben lévők szeme sárgásra színeződik tőle -; Rualan Pora, ez a nyálkahártyán és sebeken keresztül felszívódó ajzószer - az orgyilkosok kedvelt serkentője, mely hihetetlen éberséggel, gyorsasággal és állóképességgel ruházza fel a vele élőket, ám alkalmazását szörnyű rosszullét követi -; és a Démonfüst, e rendkívül erős hallucinogén, amely kellemes illatával könnyen befolyásolhatóvá teszi áldozatát, nemegyszer könnyítve meg ezzel a boszorkányszekták dolgát.

A toroni nemesség - elsősorban a Nemes Házak - megszámlálhatatlan rabszolgájukból húzzák a legtöbb hasznot. Mindenütt megtaláljuk ezeket a szerencsétleneket, akiket vagy valamely hadjáratban zsákmányoltak, vagy a törvény sújtotta ilyen büntetéssel őket, esetleg adósságaik vagy elővigyázatlanságuk miatt jutottak erre a sorsra.

Vallás

A legtöbb rabszolgája Tharr egyházának van. Sem ők, sem más szervezetek nem rendelkeznek azonban saját földekkel, mindüket a Dinasztia látja el, cserébe az ideológiai támaszért. Tharr vezető szerepére jellemző, hogy az ellene szegülőket kíméletlenül elpusztíthatja, s így a többi egyház híveinek is némiképp az ő elveikhez kell igazítaniuk tanaikat. A Háromfejűnek több szektája is létezik a különböző tartományokban; egymással vívott háborúik gyakoriak, ám a közös ellenséggel szemben mindig összefognak. Számos katedrálist emeltek Toron-szerte, ezeket előszeretettel veszik körbe kolostorerődeikkel, ahol a különböző beosztású papok és szerzetesek kapnak szállást. Még a legkisebb településen is megtalálhatók az igehirdetőik - ha más nem, hát az országot járó kolduló tanítók, a *khótorr*-papok egyike.

A Háromfejű után Sogronnak van a legtöbb híve az országban. Jellemző a kyr gondolkodás alakulására, hogy a Tűzkobra ordani hívei mennyire másként ítélik meg a világ dolgainak állását és a követendő utakat, mint toroni ellenfeleik. Természetesen mindkét fél szakadárnak, eretneknek bélyegzi a másikat. Kibékíthetetlen ellentét feszül a két sogronita tábor között. Nemcsak elveikben, de módszereikben is különböznek.

A legfontosabb ezek között a tűzmágia alkalmazása. Míg Ordanban a godoni alapokon nyugvó tűzmágiát oktatják a tűzvarázslók a Rend érdekében, addig Toronban a Tűzkobra papjai elsősorban Tharr hitének erősítésére használják fel hatalmukat. A kyr időkben Sogron elsősorban a kíváncsiság és a tudásvágy istene volt, mióta azonban Tharr a pantheon főistene, ő lett a pusztító és igazságot hozó tűz ura is. Toroni rendjei két irányzatra szakadtak, attól függően, mennyire itatta át őket a Háromfejű kaotikus befolyása.

A magukat az Őstűz Urainak nevező hívők maradtak meg leginkább a hagyományos sogronita filozófiánál, jóllehet a Tűzkobra égi státusának megfelelően alávetették magukat Tharrnak, s őt szolgálják. Szektáik helyhezkötött életmódot folytatnak, templomaik minden városban megtalálhatók, papjaik tudományos munkái a legelismertebbek közé tartoznak.



A Lángvihar irányzat követői sokkal szabadabban, kötetlenebbül élnek. Templomaik, kolostoraik nincsenek, csupán pihenőházaik, imáikat a szabad ég alatt gyújtott tüzeknél mutatják be. Nem tömörülnek szektákba, magányos papjaik jobbára vándorlással töltik életüket, csak a legszigorúbb ítéletidő kényszerítheti őket, hogy két-három hónapig egy helyben maradjanak. Filozófiájuk hevesebb, ag-



resszívebb és vadabb, mint az Őstüzek Uraié, mindazonáltal nincs különösebb hitbéli ellentét a két tábor között.

Sogron toroni követőinek mágiája papi mágia. Tűzvarázslók nincsenek a birodalomban, csak néhány renegát, akik vagy maguk is renegát mesterektől tanulták tudományukat, vagy megcsömörlöttek az ordani hierarchiától, és északon keresték tőle a szabadulást. Tanítással nem foglalkoznak, Tharrt és Sogront segítik tudásukkal. Természetszerűleg nem gyűlölik a Háromfejű híveit, mint a déliek, s gyakorta közösen lépnek fel velük Toron ellenségeivel szemben.

A vallásokról szólva említést kell tenni a Kitaszított néhány szentélyéről és az Orwella-hitű boszorkányszektákról. Ők csak amolyan megtűrt személyek, hisz a Hatalmasok kudarcként élték meg a Kitaszítottal való szövetséget. Mindaddig azonban, amíg Daumyr egyes urainak érdeke úgy kívánja, a Kígyószív imádói helyet kapnak a birodalomban.

Elhanyagolható számban létezik néhány Weilának szentelt oltár, és Morgena hívei sem vesztek ki végleg Ynevről, ám befolyásuk, politikai szerepük egyelőre meg sem közelíti régi hatalmukat. Szólni kell viszont a hekkákról, ezekről a mindenütt jelenlévő, sajátos bálványokról, akik igen fontos szerepet töltenek be Toron hitvilágában. Szentek, jó és rossz szellemek, csekély hatalmú istenségek - sokféleképpen próbálták már jellemezni ezeket a természetfölötti lényeket, melyek az elsősorban a köznép körében népszerűek. Hol istenekként szerepelnek, hol csak egyszerű erdő- vagy hegyszellemekként. Papjaik, szektáik nincsenek, de a beléjük vetett hit igen mélyen gyökerezik a toroni hagyományokban. Feltehetően a Káoszkorban születtek, eredetük roppant vegyes: akadnak közöttük Ryek fénykorából hátramaradt démonok, rangjukvesztett istenek a bevándorló népek hitvilágából, égi hatalomra törő asztrál- és mentálszellemek, félisteni fattyak, korccsá sorvadt ősi manifesztációk, egyes tudósok szerint még néhány titokzatos aquir is.

Szót kell ejteni a próféták szerepéről is. Ezek a szent és érinthetetlen emberek különös megbecsülésnek örvendenek a császárságban. Nem kötődnek szorosan egyik valláshoz sem; kis csoportokban vagy magányosan járják az országot, s a hagyományokat, szent iratokat hirdetve próbálják az embereket helyes cselekedetekre biztatni példabeszédeikkel. Tanácsaikat, szónoklataikat mindenütt meghallgatják, gyakorta tulajdonítanak nekik jövendőmondó képességet. Általában alamizsnából élnek, de nem ritka, hogy egy-egy nemesúr maga mellé vesz egy barna szőrcsuhájáról már messziről felismerhető, talányos beszédű embert. Magának a császárnak is megvan a saját prófétája, amit udvari körökben ugyan nem néznek jó szemmel, mégsem tehetnek ellene semmit. Önmagukat az Igaz Út szónokainak tartják, a történetírás Nyolcadik Próféták néven emlegeti őket. Tény, hogy láthatatlan szálak fűzik őket egymáshoz, s hogy egyszerre szoktak eltűnni és felbukkanni, szinte mindig valami rendkívüli esemény előhírnökeiként. Hogy mennyi ideig prédikálnak, az nem függ semmitől. Volt már rá példa, hogy csupán két hónapon keresztül járták az országot, máskor több mint két évszázadon át maradtak. Legutóbb a Tizennegyedik Zászlóháború után tűntek fel, s egyelőre csak ködös utalásokba bocsátkoztak céljaik felől. Egyesek úgy értelmezik jövetelüket, mint Morgena újbóli hatalomra ébredésének jelét, mások Új-Kyria feléledésének zálogát látják bennük. A többség azonban kivár; szerintük egyelőre nem lehet bizonyosat tudni a csuhások céljairól.

Hadsereg

Toron leghatékonyabban működő szervezete a hadsereg. Számos légióra tagolódik, nem beszélve a földrajzi és hatalmi hovatartozástól függő felosztásról. A legfőbb hadúr természetesen maga a császár, bár csak a legritkább esetekben fordul elő, hogy személyesen vezesse a seregeket. Nagyhatalmú, széles körökben rettegett generálisai, a Birodalmi Légiók parancsnokai jól ellátják ezeket a feladatokat. Ezek az emberek betéve ismerik Ynev legritkább hadászati szakmunkáit, ráadásul számos fegyverrel maguk is kitűnően bánnak, a csaták forgatagában jól megállják a helyüket. Valamennyien hírneves katonadinasztiákból származnak, s a Nemes Házak sarjainak kijáró tisztelet és megbecsülés övezi őket. Sokak szemében velejéig romlottnak és gonosznak tűnnek, ám ők nem foglalkoznak erkölcsi kérdésekkel; egyetlen vágyuk van, a lehető leghatékonyabban és leglátványosabban szolgálni a császárt és a pusztulást.

A Generálisok Konzíliuma a legmagasabb szintű katonai tanácsadó testület, elméletileg a császár alárendeltje, gyakorlatilag azonban háborús ügyekben a legfelsőbb döntéshozó szerv. Ők nevezik ki a különböző Haditanácsokat, élet és halál mindenható urai a harcmezőn. Alájuk tartoznak a különböző elitalakulatok, az ő utasításaiknak engedelmeskedik az összes parancsnok. Toronról lévén szó, ez alól is akadnak persze kivételek, de erről később ejtünk szót.

A birodalmi légiók után hatékonyságban a tartományi hadak következnek. A különböző tartományok állandó seregeiről van szó, melyeknek gerincét a számtalan kisebb, önálló jogú katonacsalád fegyverforgatói alkotják. E hadak állandó készenlétben tartása és ellátása a *Regitor Imperalis*ok feladata. Hatalmas, városnyi erődökben vannak elszállásolva, életük folytonos gyakorlatozással telik. Időről időre kisebb határszéli hadjáratokra küldik őket, nehogy elszokjanak a vérre menő küzdelemtől. A seregeket mágiahasználók kísérik; mindenütt jelen vannak, s igyekeznek minél hatékonyabban kivenni a részüket az ütközetből.

Számban ugyan csekélyebbek, de semmivel sem felkészületlenebbek a Nemesi Hadak. Szigorú törvények szabályozzák, hogy háború esetén az egyes nemesi famíliák - jövedelmüktől függően - mekkora létszámú hadi kontingens kiállítására, felfegyverzésére kötelezhetők. Ezek a seregek





általában a hadjárat meghirdetése után egy hónappal már harcra foghatók; ennyi idő kell, hogy a kijelölt gyülekezési helyeken összeverődjenek. Így általában ők látják el az utóvéd feladatait, az utánpótlási vonalak biztosítását, az első sorokban csak ritkán kerülnek bevetésre.

Mind irányítás, mind fegyelem és gondolkodásmód dolgában kilógnak a sorból a szövetségesek Toronban állomásozó seregei és a különféle zsoldoscsapatok. Őket külön táborokban szállásolják el, és békeidőben számuk elhanyagolható.

Szóltunk már azokról a hadakról, amelyek ugyan Toron érdekeit képviselik, mégsem a generálisoknak tartoznak engedelmességgel. A Hatalmasok seregeiről van szó, melyeket messziről fel lehet ismerni fakó hadilobogóikról. Közkeletű - és messze földön rettegett - elnevezésük a Sápadt Légió. Hús-vér emberek alkotják, jóllehet találunk közöttük néhány élőholt hadosztályt is. Nevüket hadijelvényeik színéről kapták. Vezetőik, a boszorkányhadurak rettegett harcosok, akik emellett a mágia bizonyos formáit is magas fokon űzik. Kizárólag a boszorkányhercegeknek és a Hatalmasoknak engedelmeskednek, ez azonban nem jelenti azt, hogy önálló politikát folytathatnak. Csupán a nagyobb hadjáratokban vesznek részt, ilyenkor érdekeiknek mindenképp egybe kell vágniuk az uralkodó érdekeivel. Gyakorta lobogóik puszta megjelenése dönti el a csaták sorsát.

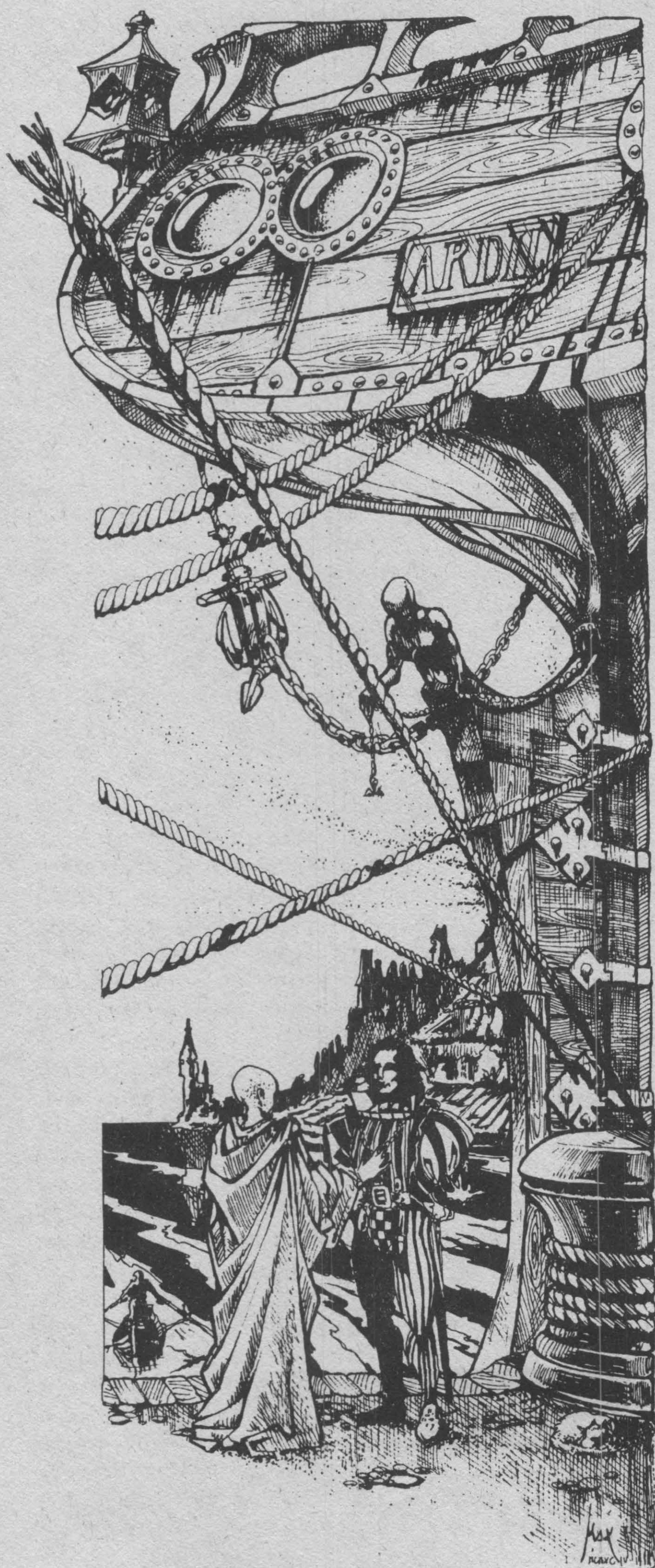
Kereskedelem és alvilág

Toron hatalmának másik pillére a mindenre kiterjedő kereskedelem, s ennek bonyolítói, a kalmárdinasztiák. Olyan hatékony és gondosan felépített szervezetről van szó, amely elérte azt, amit a politika soha: Ynev majd' minden kikötőjében szívesen fogadják hajóikat, karavánjaikat, mert megbízható szállítók, rengeteg kapcsolattal, s nem utolsósorban kiváló minőségű az árujuk. A kalmárjogok temérdek pénzbe kerülnek, nem beszélve a Kamarának fizetendő adókról. A társaságok haszna még így is rendkívüli, nem véletlenül ér messzire a kezük: félelmetes képességű katonákat, testőröket, mágiahasználókat alkalmaznak.

A kalmárdinasztiák évszázadok alatt építették ki láncolataikat, s mindig hűek maradtak a birodalomhoz, különben kegyvesztettként eltűntek volna valamely rabszolgatelepen, minden rokonukkal együtt. Óriási raktárerődök, kereskedelmi lerakatok jelzik jelenlétüket a kikötőkben és a szigeteken. Nemcsak a különböző társaságok, hanem az úgynevezett Magános Házak kalmárai is jókora szeletet hasítanak ki ebből a tortából. Számos tengerészeti újítás, találmány fűződik a nevükhöz - állítólag még Igrain Reval is sokat utazott egy toroni kereskedő karavánjával. Ámbár hatalmas vagyonok felett rendelkeznek, s befolyásuk nemcsak a bankházaknál, de még az udvarnál is érvényesül, pénzüket pedig mindenütt szívesen fogadják, mégsem örvendenek kiemelt megbecsülésnek. Ennek részben az lehet az oka, hogy a nemesség lenézi a kupeckedést, részben pedig az, hogy a kereskedőkről mindenki tudja: időnként leereszkednek más fajokhoz is, s nem kizárólag ember-lakta országokkal üzletelnek.

Toron a faji előítéletek hazája: a kyrek felsőbbrendű népnek minősülnek, a többi faj közül pedig csak az embereket tekintik értelmes lénynek. A birodalomban nagy számban honos udvari orkoknak a hasznos háziállat státusa jut; szállásaikat ólaknak nevezik, és nem ritka eset, hogy nyakörvvel és pórázzal látják el őket. Ami a többi intelligens fajt illeti: őrültnek kell lennie annak a törpének, elfnek vagy félelfnek, aki önszántából Toron felé veszi útját. A legjobban akkor jár, ha csak rabláncra verik, s nem veszik a vérét azonnal, bár ekkor sincs irigylésre méltó helyzetben, hisz nála még a legutolsó emberi rabszolga is különb elbánásban részesül.

Toronról beszélve nem feledkezhetünk meg a számtalan alvilági testvériségről sem. Noha a birodalomról elsősorban a Kobrák neve ötlik az ember eszébe, nem ők az egyetlen klán a hatalmas kiterjedésű országban, jóllehet mindenképpen a legjobban szervezettek. Rengeteg kisebb, helyi érdekeltségű tolvajház létezik, gyakran egymás mellett is egy-egy városban. Bonyolult szerződések szabják meg egymás-



hoz való viszonyukat, befolyási területeiket, mégis elég gyakoriak a torzsalkodások, nem ritkán háborúk, főként a nagyobb településeken. A tolvajokat az különbözteti meg a haramiáktól, hogy tevékenységükért cserébe adót fizetnek, s így jobbára büntetlenek maradhatnak, amíg nem kerülnek szembe a parancsokat diktálók akaratával. Előfordul azonban - általában a tolvajklán vezetőségének beleegyezésével - , hogy az elégedetlenkedő lakosság kedélyének lehűtésére időről időre nyilvánosan kivégeznek néhány cégéres gazembert. Nyílt titok, hogy a tartományok legnagyobb szervezetei különféle kedvezményeket élveznek, gyakorta egész városok felett gyakorolnak hatalmat. Ilyen például Sinhin, az a kikötő, amit csak a Kobrák Városa néven emlegetnek, vagy az észak-toroni Laggayr, amit a Háromkéz klán ural. Az említetteken kívül a fontosabb szervezetek: a Kígyófattyak, a Cápák, a Síró Hölgy Lányai és a Sutyorgók.

Kisebb városok, területek felett másféle klánok is uralkodnak, ezek azonban szolgálataikkal fizetnek kiváltságaikért. Mindenütt szükség van rájuk; Toron alighanem megbénulna, ha hirtelen eltűnnének. A fejvadászokról van szó, akik minden intrika, cselszövés mögött ott állnak uraik oldalán, legyen bár szó családok egymás közötti torzsalkodásáról, országformáló háborúkról vagy kereskedelmi viszályokról. Jól kiépített szervezeteik mindenütt jelen vannak; a tolvajokkal ellentétben nem kell titokban tartaniuk kilétüket, csak ha erre kifejezett utasítást kapnak. Társadalmi megbecsülésük magas: ha jól végzik dolgukat, szinte bármit kérhetnek megbízóiktól. A különböző klánokat gyakorta kötik szerződések vagy egyéb jellegű kötelékek a helyi hatalmasságokhoz. Titkos paktumok ezek, a legtöbb ember nem is tud róluk, akinek pedig jó értesülései vannak, általában elég bölcs ahhoz, hogy ne kíváncsiskodjon sokat.

Toron neve hallatán sokaknak az Ikrek jutnak először eszébe, pedig rengeteg más fejvadász szervezet működik rajtuk kívül, noha hatékonyságban nem mind veheti fel velük a versenyt. Az Ikreken belül is több ágazat működik, közülük kerülnek ki a császár orgyilkosai, a titokzatos *Mortor Imperalis*ok is. Más fontos klánok: Gyíkok; Shan Fiai; Corritesek; Éjenjárók; a Lashgúk, a kikötői fejvadászok szervezetei, akik jobbára kalmárcsaládok szolgálatában állnak; a Régensi Ház kémkedésre szakosodott Ködfivérei; illetve Tharr őrült Vérnyelői.

A kalmár- és katonadinasztiákhoz hasonló hagyományaik vannak a kézműves céheknek is, akik híresen jó minőségű árukkal látják el a hatalmas országot és a külhoni piacokat. A birodalom minden tartományában megtalálhatók, nemcsak a városokban, hanem a kisebb vidéki műhelyekben is; mindenütt ott vannak, ahol szükség van rájuk, például a városnyi kaszárnyák és kiképzőtelepek körül.

A piaci árak a termékek mennyiségét, a pénzforgalom léptékét és az állam kereskedelmi státusát figyelembe véve akár alacsonyabbak is lehetnének. A drágaság magyarázatát a toroni társadalmat ismerő külhoniak a korona- és egyéb adók mértékében vélik megtalálni.



Az emberkereskedelem különösen jól jövedelmező foglalkozás a császárságban, művelőit országszerte megtalálhatjuk. Éhes dögevők gyanánt nyüzsögnek a seregek körül, a nagyobb kikötőkben, s kicsiny, ám annál hatékonyabb csapataik gyakran vezetnek portyákat a határokon túlra. Számtalan ellenségük van Északon, és nem csupán a birodalmon kívül - bizony előfordul, hogy egy haragra gerjedt katonacsalád vagy tolvajklán váratlan rajtaütése után a volt emberkereskedő maga is a rabszolgavermekben végzi.

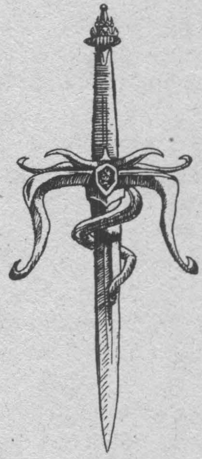
Toron boszorkánymesterei mindenütt, a legkisebb településeken is jelen vannak. Az ő tisztük a rontások és átkok eltávoztatása, a falvak és tanyák védelme a természetfölötti veszedelmekkel szemben, az ellenséges szándékú kóborlók elriasztása. Városi szervezeteik nagyobb létszámú közösségek, közvetve a Hatalmasok utasításai szerint járnak el, de a Boszorkányerőd lakói nem figyelik őket olyan árgus szemekkel, hogy ne folytathatnának saját politikát, míg ellentétbe nem kerülnek az ország érdekeivel. Jól jövedelmező foglalatosságuk a különböző mérgek és bájitalok keverése és árusítása; olyanok is akadnak közöttük, akik egyáltalán nem értenek a mágiához, kizárólag ajzó- és kábítószerek, tinktúrák és flastromok készítésével foglalkoznak.

Ugyanez mondható el a boszorkányszektákról is. Ezek kevésbé függenek a Hatalmasoktól, szabadabban űzik praktikáikat. Valamennyi nagyobb városban ott vannak, de sokkal feltűnésmentesebben tevékenykednek, mint a boszorkánymesterek. Gyakorta bújnak valamilyen álca mögé, jobban szeretik a háttérből irányítani az ügyeiket; nem egy város vezetésében találunk olyan férfiakat, akiket fortélyos módon elbájolva rabjaikká tettek.

Számuk ugyan milliókra rúg, a környező államokkal összevetve azonban a toroni parasztok aránya a társadalmon belül nem olyan jelentős, mint külhoni sorstársaiké. Ennek oka a rengeteg olcsó rabszolgában keresendő, akik a nehezebb munkákat végzik; egy-két rabszolgája általában még a legszegényebb családnak is van. Ezek többnyire szerencsés helyzetben vannak a nagybirtokokon robotoló társaikhoz képest: emberibb módon bánnak velük, hisz gazdájuk sem él náluk sokkal jobb körülmények között. Néha szinte még családtagnak számítanak.

Társadalom

Toron lakossága laza kasztrendszerbe tagolódik. Kasztrendszer, mert élesen meghúzza az egyes rétegek határait, és laza, mert bizonyos esetekben átjárhatóságot biztosít a kasztok között. Külön érdekessége, hogy látszólagos rendezettsége tökéletes hátteret biztosít a káosz különböző megnyilvánulásainak. A kasztok különleges eseteket kivéve - fejvadászok teszik a dolgukat, seregek küzdenek egymással - nem fordulnak egymás ellen, de saját kereteiken belül szabad folyást engednek az intrikáknak, gyilkosságoknak s a hatalmi harc más, jól bevált eszközeinek. E szigorú szabályozás eredménye, hogy a kaszton kívüli gyilkosság, a *kyars* (amikor alsóbb rétegbeli ontja vérét egy nálánál magasabb társadalmi helyzetűnek) az elkövethető legsúlyosabb bűnök közé tartozik a császárság törvényhozói szerint. Persze a törvénymagyarázók mindig találhatnak enyhítő körülményeket, szokásjogon alapuló példákat, különleges helyzeteket. A külső szemlélő számára ez néha teljességgel, átláthatatlan eseteket eredményezhet, amit tovább bonyolít, hogy a kasztokon belüli alá- és fölérendeltség a baráti, üzleti kapcsolatok, családi és rokoni szálak egymásba fonódása révén egy szint után kibogozhatatlan, áttekinthetetlen társadalmi kavarodásokat okoz.



Ami mindig egyértelmű és azonnal látható: egy alacsonyabb kasztbéli találkozása egy magasabbal. A kötelező tiszteletadásra változatos módok léteznek, a pusztán szóbelitől egészen a rituális mozdulatokkal kísért önmegalázásig. A társadalmi érintkezést évezredes, kívülállók számára átláthatatlanul bonyolult illemkódex szabályozza; egy rangos személy megközelítése - különösképp, ha az illető jó kondícióban van - alig veszélytelenebb egy erőd ostrománál. A különböző kasztok csak született toroniak által átlátható módon érintkeznek egymással. Még egy alacsonyabb kasztbéli is megszólíthat - bizonyos tiszteletadási formaságok betartásával - egy magas rangú toronit. Igaz, mint mindenben (tipikus toroni jelenség), ebben is vannak kivételek.

A külhoni kalandozók igen könnyen rajtaveszthetnek, ha nem ismerik ezeket a tiszteletadási szokásokat. Az egyes kasztok leírása után ismertetésre kerülő viselkedési előírások csak a két kaszt tagjai közötti beszédre vonatkoznak. Az egyéb társasági magatartásformákat más szabályok hatálya alá esnek. A nem toroni születésűek ezeket rendszeresen eltévesztik, s csak huzamosabb helybenlakás után boldogulhatnak - feltéve, ha találnak egy pártfogót, aki idegen létükre védőszárnyai alá veszi őket; ám tudásuk sohasem lehet tökéletes, mindig észrevehető lesz külországi mivoltuk. Ez nem feltétlen jelent hátrányt, sőt, bizonyos feladatok elvégzését előszeretettel bízzák külhoniakra.

Toron társadalma a követrkező kasztokra tagolódik:

Elendor - Fényesség

A legfelső kaszt. Színe az arany. Címerállatai az oroszlán, a sas és a mantikor. A császár és a dinasztia tartozik ide, valamint a Hatalmasok és leszármazottaik, hiszen nélkülük a császár hatalma sem létezhetne.

A dinasztia természetesen kyr vérvonalú. Az uralkodócsalád 3500 esztendeje irányítja Toront, s ha voltak is kisebb megingások, belviszályok az örökösödés kérdésében (a Császári Háborúk, P.sz. 1022 - 1045 között), ma már kétség sem merülhet fel az utódlással kapcsolatban, hála a dinasztia kiterjedtségének. Miután az örökösödésből a császár egyetlen ivadéka sincs kizárva - már amennyiben az anya is kyr származék -, mindig van elegendő fiúgyermek. Közülük a legidősebb a trónörökös, s egyben a Ten Hercegi Ház feje is. Trónralépésekor a Ten Ház a császári udvar részévé válik, egészen az új trónörökös születéséig, a másik két Hercegi Ház, a Hior és a Vall'hass pedig megmarad a két, korban utána következő fivér - esetleg unokafivér - irányítása alatt.

Bátran állíthatjuk, hogy a toroni császár a leghatalmasabb uralkodó Észak-Yneven. (Talán csak a niarei mikádó fogható hozzá; róla viszont keveset tudni, országa nem képes - vagy nem akar - kitörni nyomasztó elszigeteltségéből.) A birodalom minden földje az ő személyes tulajdonát képezi, a nemesi birtokokon élőkre a földesurak csupán császári megbízásból felügyelnek, egy központi rendelet bármikor nincstelen koldussá teheti őket. Jog szerint mindössze családi udvarházaikat, városi ingatlanjaikat és rabszolgáikat mondhatják a magukénak.

Tharr és a többi isten szolgáinak sincsenek földbirtokaik. A toroni egyházakat a mérhetetlen gazdagságú dinasztia látja el pénzzel, így azok maradéktalan hívei a császári hatalomnak, tökéletes ideológiai támaszt nyújtanak minden cselekedetéhez.

A dinasztia hatalmának másik alapköve a kereskedelem. Mint arról már szó esett, a kalmárjogokat csak busás összegekért válthatják meg az Észak-Ynev minden vidékén megforduló toroni kereskedők. Az élénk forgalmat lebonyolító társaságok és Magános Házak kalmárai jövedelmük után roppant összegű adókat fizetnek a Fényesség kasztjának.

Az Elendorhoz egy másik csoport is tartozik, akik központi szerepet foglalnak el Észak történelmében, s személyüket illetően a legvadabb híresztelések kaptak lábra.A Hatalmasok leszármazottai ők, akik mindenkitől elzártan élnek a Quiron-tenger egy szigetén, s innen irányítják a birodalom politikáját, itt szövögetik saját terveiket. Igaz, ami igaz, ősi mágiájuk révén olyan hatalom birtokosai ők, melynek nincs szüksége kiterjedt birtokokra, rabszolgákra és temérdek pénzre. Még magát a császárt is kezükben tartják, ők Toron valódi urai. Titokzatosak és megközelíthetetlenek. Csak egyetlen toroni lehet biztos benne, hogy egyszer majd bebocsáttatást nyerhet a titokzatos Boszorkányerődbe - bár a birodalom lakóinak többsége nem szívesen lenne ilyenkor a bőrében: ez pedig a trónörökös, aki a koronázás napján meghívást kap a szigetre. A komor erődről s lakóiról számtalan találgatás látott már napvilágot, az óvatos tapogatózásoktól kezdve a legképtelenebb feltevésekig. Ami azt illeti - hiszen semmi bizonyosat nem tudni róluk - , ezek a szörnyűségek akár mind igazak is lehetnek.

Az sincs teljesen kizárva, hogy néhány örökéletű is akad köztük - azok a Hatalmasok, akik a kyr birodalom lázadó tartományainak urai voltak, s a Kitaszított mellett törtek lándzsát hétezer esztendeje. Beszélik, a Hatalmasok és leszármazottaik egy Nagytanácsban döntenek az Észak jövőjét befolyásoló kérdésekben. Mások úgy tartják, klánokra szakadva élnek gigászi erődjükben, s a hosszú elszigeteltség visszavonhatatlanul eltorzította lelküket és gondolkodásukat. A hosszú évezredek során hamisítatlan ragadozókká váltak, a szó szoros értelmében széttépik, aki a területükre téved.

A kaszt tagjaival a Famor kasztúak kivételével - ők térdelve és szemlesütve - csak hason fekve, arccal a földnek fordulva beszélhet a halandó.

Famor - Dicsőség

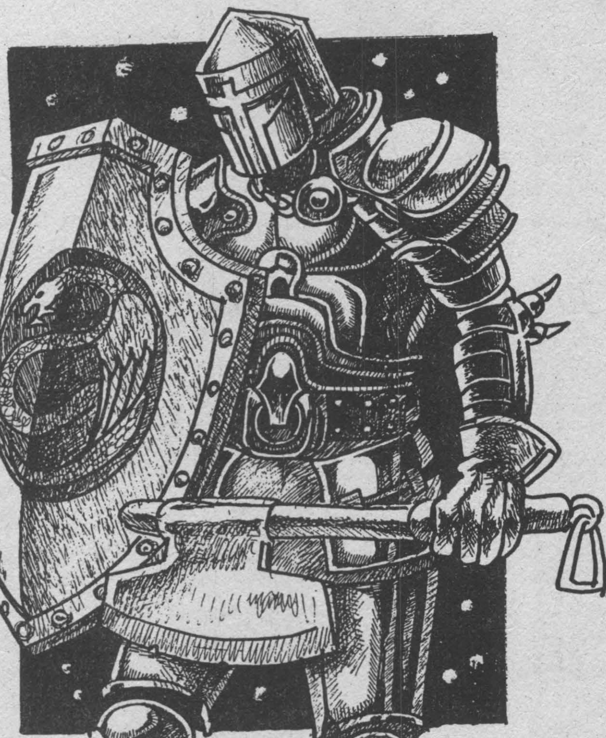
A nemesek, főpapok és boszorkányhercegek kasztja. Színeik az ezüst, a kék a zöld és a vörös. Leggyakoribb címerállataik a medve, a szarvas, a kiméra, a párduc, a keselyű, a sólyom és a thall'iks, a fekete unikornis.

Kiterjedt, nagyhatalmú, az intrikákban élenjáró kaszt. Ámbár a császárt és a Hatalmasok örököseit tisztelik, egymás elleni harcukban semmitől sem riadnak vissza, ha az növelheti befolyásukat. A toroni nemeseknek nincs saját földbirtokuk. A császár adományozta földeket igazgatják, beszedik az utánuk járó adókat s cserébe kötelesek megfelelő számú katonaságot kiállítani. Mindenben engedelmeskedniük kell a *Regitor Imperalis*oknak, a tartományok helytartóinak, akiket a császár nevezi ki: a gazdaságilag vagy politikailag fontosa régiókban a dinasztiából, a kevésbé jelentősekben a Nemes Házakból.

A toroni nemesség is több rétegre tagolódik. Az igazán nagyhatalmú történelmi családok az ún. Nemes Házak. Az ő gondjaikra akár hatalmas területek is lehetnek bízva - természetesen a birodalom egymástól távol eső pontjain, nehogy katonai-politikai bázist építhessenek ki maguknak az egyesítésükkel. Értelemszerűen az ilyen birtokok mindig ellenséges családok területeivel szomszédosak, hogy elébe vágjanak a császár ellen irányuló szövetségek kialakulásának.

A Házakon kívüli nemesek számosabbak, őket is megilletik azonban a születésükkel járó előjogok, s ők azok, akik leginkább igyekeznek följebb kerülni a ranglétrán, ha szükséges, vetélytársaik elárulásával, kiirtásával is.

Ebbe a kasztba tartozik a toroni birodalom egy érdekes



képződménye, a keselyűcímeres Régensi Ház. Ez a nagymúltú nemesi család még a Császári Háborúk alatt vetette meg híre-neve alapjait, amikor a trónörökös gyámjaként gyakorolták a főhatalmat. Azóta, a dinasztia megszilárdulásával jelentőségük csökkent, befolyásuk megkopott, csupán hagyománytiszteletből töltenek be még most is fontosabb tisztségeket. Ugyanakkor fejvadász kémhálózatuk - a Ködfivérek - sem lebecsülendő. A mondás szerint, amiről a Régensi Ház feje nem tud, az nem is létezik Toronban.

Tharr főpapjai s a vallási élet más vezetői is a Famor kasztba tartoznak. Mivel valójában a császártól függenek, hozzá való feltétlen hűségük elvileg megkérdőjelezhetetlen. Ám soha nem lehet tudni, hogy szörnyistenük, a Káosz evilági ura és parancsnoklója mit követel híveitől, hisz azok állítólag csak Tharrt ismerik el maguk felett.

A boszorkányhercegek olyan előkelő nagyurak, akik a boszorkánymesteri és a varázslói mágia sajátos keverékét űzik, roppant magas szinten. (A kráni varázslóktól eltérően nem tudják egybefűzni mágiájuk különálló elemeit, s varázserejüket a Hatalom Italából nyerik.) A Boszorkányerőd urainak akaratát képviselik Toronban, ők a Hatalmasok fülei, szemei és szájai. Ők segítik tanácsaikkal a császárt (a Nemes Házak delegáltjaiból álló Császári Tanács mellett); a tartományi közigazgatásban is részt vesznek a *Regitor Imperalisok* oldalán, egyúttal jókora sápot húzva az adókból saját és uraik hasznára.

A kaszt tagjaival a Pietor kasztúak kivételével - ők fejtartásukkal és tradicionális karmozdulatokkal jelzik tiszteletüket - csak térden állva és szemlesütve lehet beszélni.

Pietor - Hűség

A katonák, fejvadászok és boszorkányhadurak kasztja. Színeik a sötétszürke és a fekete, címerállataik többek közt a vadkan, a farkas, a hiúz, a héja, a manase, a cápa, illetve a fejvadász-klánok családjelei.

Az egyik legmegbecsültebb kaszt, tagjaival gyakorta találkoznak a hétköznapi emberek is, ők maguk pedig haditetteik révén könnyen felsőbb kasztba kerülhetnek. Ők a hatalom letéteményesei, az irdatlan toroni seregek katonái, a nemesi famíliák testőrzői és orgyilkosai.

A toroni birodalom erőteljesen militáns jellegét tekintve nem csodálkozhatunk magas társadalmi megbecsültségükön. Egy földműves család gyermekének szinte az egyetlen lehetősége a felemelkedésre, ha befogadják katonának valamelyik nemesúr hadseregébe. Természetesen az alá-fölérendeltségi viszonyok itt a legmerevebbek. A legfelsőbb hadúr maga a császár, de a Nemes Házaknak, sőt néhány befolyásosabb házonkívüli nemesnek is van magánhadserege.

A fejvadászok súlya és szükségessége nyilvánvalóvá teszi, miért tartoznak ilyen magas kasztba. Nincs olyan politikai, gazdasági, társadalmi esemény, ahol ne lennének jelen. Fontosságukról föntebb bővebben is szó esett. Megjegyzendő viszont, hogy a közhiedelemmel ellentétben nem minden toroni fejvadász Iker is egyben. Számtalan más klán tevékenykedik még az óriási birodalomban, legfeljebb az Ikreknek a legrettegettebb a hírük.

Bármilyen sok is a fejvadász az országban, azért nem kell minden járókelőben gyilkost gyanítani; számuk nemcsak az össznépességhez, hanem még a fegyverforgatókhoz képest is elenyészően csekély.

A boszorkányhadurakról már szólottunk: a boszorkányhercegek hű szolgái ők a Sápadt Légió parancsnokai, alkalomadtán különböző politikai játszmák főszereplői. Nem





egy közülük sötét, ártó varázserővel bír, s nem habozik használni sem, ha Daumyr érdekei forognak kockán.

A kaszt tagjaival a Sedular kasztúak kivételével - ők fejtartásukkal és tradicionális karmozdulataikkal jelzik tiszteletüket - csak térden állva és szemlesütve lehet beszélni.

Sedular - Szorgosság

A kereskedők, papok és kézművesek kasztja. Színük az arany kivételével bármilyen lehet, amennyiben nem túl ékes; akár nemesi színeket is használhatnak. Jellemző címerállataik nincsenek, a társaságok és céhek jelzéseit használják, illetve a papok a szent szimbólumukat.

Mint már említettük, a kereskedők hatalmas hasznot hoznak Toronnak, s bár nemességet igen ritkán kapnak (nemesember pedig nem fanyalodik kalmárkodásra), mégis fontos tagjai a társadalomnak. Zárt közösségeket alkotnak, kívülállókat szinte sohasem fogadnak maguk közé, a tengerésztudományok, a kereskedelmi ismeretek, a mesterfogások, a kapcsolatok apáról fiúra szállnak. Érdekes kaszt ez, az egyedüli olyan, amely alkalomadtán megbízatást adhat a magasabb rangúaknak. A nagyhatalmú kereskedőtársaságok és egyes iparoscéhek például rendszeresen foglalkoztatnak fejvadászokat, katonákat, testőröket - természetesen mindig illő tiszteletadás mellett. Ilyenkor a pietorok fennhéjázás és gőg nélkül igyekeznek ellátni feladatukat. Persze mindvégig rangjuknak kijáró tisztelet övezi őket, cserébe ők is megbecsülik kenyéradóikat.



Tharr és a többi istenség papjai a soraikból kikerülő famoroknak, egyházuk főrendjeinek tartoznak számadással. Mindenben az ő utasításaiknak engedelmeskednek, figyelembe véve a saját lehetőségeiket. Ily módon egy rangban vannak a kézművesmesterekkel, ami miatt nem panaszkodhatnak, hisz a lakosság túlnyomó része még így is alattuk áll a társadalmi ranglétrán. Vannak persze különleges esetek és szolgálatok, amikor az egyszerű hívek között élő, őket irányító, az igaz úton vezető papok, és vándorló társaik, az ún. khótorrok Tharr rendelésére felsőbb kasztokba emelkedhetnek, egészen a famor cím eléréséig, hiszen a főpapi titulus nem örökletes.

A szigorú szabályok szerint dolgozó iparoscéhek a legjobbak közé tartoznak egész Északon. Még a Szövetség tagországainak is el kell ismerniük, hogy a toroni kelméknek, csiszolt üvegeknek, kéziszerszámoknak nemigen akad párja a Quiron-tenger mellékén. Az egyes céhek tagjai mind ugyanolyan ruházatot viselnek, saját ünnepeik, szertartásaik, áldozataik vannak. Szorgos hangyák módjára szolgálják ki a hatalmas birodalmat, öltöztetik, fegyverzik a gigászi seregeket.

A Navor kasztbeliek fejtartásukkal és tradicionális kézmozdulatokkal fejezik ki irántuk tiszteletüket, az Obsor kasztúak mindenkivel csak térden állva és szemlesütve beszélhetnek.

Navor - Dolgosság

Toron parasztjai és közrendű szolgái tartoznak ide, valamint a tolvajok és emberkereskedők, de róluk külön is kell majd szólni. Színük a szürke, a barna és a fehér.

A birodalmat éltető és kiszolgáló földművesek milliói ők, akik a kegyetlen adóterhek alatt nyögve etetik az őket kiszipolyozó nagyurakat, a vidéki kisnemestől egészen a császárig. A föld, amit megművelnek, nem az övék; a termésből szinte semmit nem tarthatnak meg; helyzetük csak egy szemernyivel jobb a rabszolgákénál, s ha egy aszályos évben túl sok adósság gyűlik a nyakukra, ők maguk is közéjük kerülhetnek. Sárviskóikban, földbe mélyített kunyhóikban nem is álmodhatnak arról, hogy fegyveres szolgálatba lépjenek, hiszen valakinek a seregeket is táplálnia kell, s a katonacsaládok ritkán teszik meg nekik azt a szívességet, hogy teljesen kipusztuljanak.

A háború átok és áldás számukra. Átok, mert folyamatos, látástól vakulásig tartó robotolást jelent; és áldás, mert az elesettek pótlására mindig keresnek önkénteseket a sokgyermekes családokból. Márpedig ha az újonc túléli a kiképzést s az első csatákat, később talán arra is lesz lehetősége, hogy támogassa az otthon maradottakat.

A különböző udvartartások, hivatalok, nemesek szol-



ganépe egy kicsivel jobb helyzetben van. Ha jól végzik dolgukat, netán uraik kedvelik őket, jó soruk lehet; ám ha hibáznak, egyik percről a másikra a rabszolgák között találhatják magukat. Jogaik szinte nincsenek, mindenben ki vannak szolgáltatva uraiknak és magasabb beosztású társaiknak.

A társadalmi megítélés szerint ebbe a kasztba tartoznak a különböző komédiások, csepürágók, énekmondók és más ingyenélők is, bár ők rendelkeznek egy különleges kiváltsággal: a városlakókhoz hasonlatosan viselhetnek tarka öltözéket.

Mint már említettük, a tolvajokat és emberkereskedőket is ide szokás sorolni. Lényeges különbség persze, hogy nekik többnyire magasabb kasztbéli pártfogóik vannak, s olykor maguk is feljebb kerülhetnek, vagy legalábbis feljebb állónak hazudhatják magukat. Bármilyen hihetetlen, de a háborítatlan működésért cserébe egyes alvilági szervezetek tetemes összegeket fizetnek a császári és helytartói udvaroknak. Ilyenkor már ők diktálják a feltételeket, s nem ritka, hogy egész falvakat, városokat tartanak a markukban. Jó példa erre a Láncbarátok északi erődítményrendszere vagy Sinhin, ez a forgalmas kikötő, amely keleti irányban háromszáz mérföldre esik Shulurtól, s a nép csak a Kobrák Városa néven emlegeti.

A mindenütt jelenlévő boszorkánymesterek is külön elbírálás alá esnek. Általában a Navor kasztba tartoznak, de saját belső hierarchiájuk alapján az Elendor kivételével bármelyikbe sorolhatjuk őket. Ennek megítélése kizárólag titkos, belső törvényeiken alapul. Színük általában a barna, jellemző címerállatuk nincs, többnyire a szektájuk titkos vérjeleit alkalmazzák.

Obsor - Sötétség

A rabszolgák és bűnözők kasztja. A hatalmas birtokokon százezerszám túrják a földet a hadjáratokban foglyul ejtett ellenséges katonák, a külországból Toronba hurcolt szerencsétlenek, a lecsúszott, kegyvesztett páriák. Ők dolgoznak az út- és várépítéseken; ha kell, hegyeket hordatnak el velük. Értékük szinte a nullával egyenlő, alig ötödannyit fizetnek értük, mint az erioni rabszolgapiacon.

Toronban mindenütt megtaláljuk őket: a gályákon, a nagyurak fényes kíséretében, Tharr véres áldozati szertartásain, a gladiátorviadalokon, a végeérhetetlen orgiákon. Életük fityinget sem ér, időről időre kitörő lázadásaikat könyörtelenül vérbe fojtják gazdáik.

Hasonló a helyzetük a Toron-szerte élő rablóknak, haramiáknak is, akik nem tartoznak egyik tolvajcéh oltalma alá sem. Tarka társaság ez: elkeseredett parasztokból, tönkrement kereskedőkből, bukott, rangjuktól megfosztott nemesekből, szökött katonákból verődik össze. Senki ne tartsa őket afféle "vidám legényeknek": lelkifurdalás nélkül rabolnak és fosztogatnak, s a betevő falatot mindig a náluk is esendőbbektől, a falvak és tanyák közrendű népétől orozzák el.

Nagy ritkán előfordul, hogy egy ilyen banda leveri és magába olvasztja a környéken kóborló többit, s idővel egész tekintélyes katonai ütőerőre tesz szert. A helyi birtokosok ilyenkor saját magánseregeikkel törik le a szarvukat, vagy jó pénzért igénybe veszik egy fejvadász-klán szolgálatait; de megesett már az is, hogy a tartományi hadakat kell ellenük kivezényelni. A legutóbbi ilyen incidens P.sz. 2435-ben történt; ekkor a Kerveri Farkasok néven elhírhedett rablóbandát a *Regitor Imperalis* kénytelen volt szabályos ütközetben megsemmisíteni.

A külvilágiak számára mindez eléggé áttekinthetetlen. A nagyobb városokon kívül a törvényeket nyíltan semmibe veszik, valósággal virágzik a káosz és a bűn. Mindenfelé haramiák és rabszolgavadászok űzik piszkos üzelmeiket. Kizárólag más szervezetek jelentenek rájuk veszélyt, vagy a tartományurak erőszakkal és pénzzel kordában tartott csahos ebei, a földbirtokokat igazgató nemesek.

Szólni kell még a különböző kiváltságokkal rendelkező településekről is. Ezek a városok, falvak egy összegben, közvetlenül a császári kamarának fizetik be az adójukat, s különböző más privilégiumaik is vannak: bíróválasztási,





vásártartási, árumegállító, falépítési stb. jogok. Közös jellemzőjük, hogy császári felügyelet alatt álló szervezetek, általában központilag elismert fejvadász- vagy tolvajklánok irányítják őket.

Toron lakóinak hétköznapjai - csakúgy, mint bárhol másutt - kemény munkával telnek. Minél távolabb kerül valaki a hatalom tüzétől, annál kevésbé jár az esze ármánykodásokon, hacsak nem elvesztett pozícióját akarja visszaszerezni. A lakosság java része jámbor, istenfélő ember, akinek a megélhetés sokkal nagyobb gondot jelent, semhogy különösebben érdekelné, mi folyik akár Shulurban, akár az ország határain kívül.

Az ünnepeket nagyon kedvelik, majd minden napra jut valami kis megemlékeznivaló; ez persze az esetek zömében nem jelent egész napos mulatozást. A toroniak szeretik a szórakozást, s nem vetik meg a jófajta lakomákat sem, hiszen ha étekről van szó, egy csapásra mindegyikük szakácsművésszé változik. Itt még a legkisebb gyerek is ismeri a néhány ínyencfalat elkészítési módját, s nemegyszer tört már ki háborúság két falu között, mert az egyik lebecsülte a másik konyhatudományát. Ételben a fűszereset kedvelik, s hozzá a jófajta borokat. Az Ambrosia Imperalis tüzes zamata legendás, de csak kevesen élvezhetik, mert a tisztavérű kyreken kívül mindenki más számára méreg; a jóval elterjedtebb toroni vérnedű egyes gonosz pletykák szerint annak köszönheti különleges aromáját, hogy bikák (és olykor obsorok) friss vérével sűrítik.

A birodalom közrendű polgárai az idegeneket gyanakvással kezelik, hiszen vezetőiktől, prédikátoraiktól egyebet sem hallanak, csak a határokon túli barbárok bárdolatlanságának és rosszindulatának folyamatos felemlegetését. Ha valaki külországiként kíván huzamosabb időt a császárságban tölteni, jobban teszi, ha pártfogó után néz. Nemcsak azért tanácsos ez, mert Shuluron és a nagyobb városokon kívül törve vagy sehogy sem beszélik a Közös Nyelvet, hanem azért is, mert az idegen csak a székesfővárosban érezheti többé-kevésbé biztonságban magát. Persze - Toronról lévén szó - ez a biztonság is erősen viszonylagos.

Shulur

Gonosz vagy szent város, Észak éke vagy fertelmes kelevénye - szerte Yneven megoszlanak a vélemények, ha Toron császárának székvárosáról esik szó. Abban azonban mind megegyeznek, hogy Shulur ősi település, öregebb a legtöbb emberlakta helynél a kontinensen. Roppant alapjai már akkor is mérhetetlenül vénnek számítottak, amikor Erion még egyszerű halászfalu volt csupán, névtelen sárfészek a Godorai-tenger partján.

Manapság is él, bizonyos szempontból jobban, mint valaha: nyüzsgő tömeget nevel hatalmas kőkeblein, virágzó, lüktető világváros a Quiron-tenger északi partján. A falai közt nevelkedett dalnokok úgy tartják, százszor rombolták le, s százszor éledt ismét újjá. Ez ugyan történelmileg helytelen megállapítás, viszont mindennél jobban jellemzi Shulurt: a város elpusztíthatatlan, mert élni akar. Az ember néha már arra gondol, maga a város ad elég hitet és erőt az itt lakóknak, segíti őket a bajban, s talán a végórákban is, mert *tervei* vannak az őt benépesítőkkel; történelmen, politikán és ideológiákon felülemelkedett tervei.

Hogy mi is volt Shulur, arra később még visszatérünk. Ma egy hatalmas birodalom központja, császári székhely, megszámlálhatatlan ember és egyéb teremtmény lakhelye. Észak tollforgatói szerint dekadens, őrült és erkölcstelen város, az eredendő gonosz lakhelye, ahol a káosz, a halál és a becstelenség az úr; torz, halott, bomlott elméjű istenek irányította pestisfészek. Polgárai számára viszont ő minden városok anyja, lenyűgöző szépségű hely, a kultúra, civilizáció, erkölcs és hatalom utolsó védőbástyája, a tudás, gondolkodás és alkotás paradicsoma. Tiszteletet ébresztő és nevelő, oltalmazó és féltett kincs.

Amit tárgyilagosan elmondhatunk róla - s számtalan utazó feljegyzései is erről tanúskodnak -: Shulur mindenki számára más. Kinek-kinek teljességgel különböző arcot mutat. Van, aki csak a koszos sikátorokat, a villanó szemű, surranó árnyakat fogja látni, más az ezredévek alatt összesarjadt, egymásra épült városrészeket, a kyr birodalom meghökkentő szépségű tornyait, palotáit. Ahol az egyik idevetődő csak Tharr monumentális, vérrel épült székesegyházaira, a jajgató rabszolgákra lesz figyelmes, ott a másik megrészegül a pompás ünnepségek káprázató látványától, a tarka utcai forgatagtól, az ezer színház városától.

Shulurt mindenki olyannak látja, amilyennek akarja. És ami a legfontosabb: láthatja is. A birodalom más részeivel ellentétben itt tűrik meg leginkább az idegeneket. Nagyobb feltűnés nélkül fordulhatnak itt meg a külhoniak, mint akár a többi kikötővárosban is. Ha viszont valaki huzamosabb ideig szeretne a fővárosban tartózkodni, jobban teszi, ha valamely befolyásosabb polgár vagy szervezet támogatását keresi.

Hozzá kell tennünk persze, hogy a faji megkötések itt is ugyanúgy vonatkoznak mindenkire. Aki nem ember - vagy legalábbis udvari ork - azt mélységesen megvetik és lenézik; gyakorta megesik, hogy a gyanútlan utazókat rabszolgasorba taszítják.

Míg a birodalom többi részén nem terjedt el igazán a Közös Nyelv használata, Shulurban majd mindenki beszéli. Műveltebb vagy büszkébb, rátartibb társaságban nem ritka, hogy kyrül is szót ért az ember.

Maga a város Toron déli részén, a Quiron-tengerbe nyúló óriási félsziget legalsó csücskében helyezkedik el. Első lakói nyilván a kitűnő kikötési lehetőségekre gondolva ütöttek tanyát a Shulur - a crantaiak nyelvén Kékvíz - nevű folyócska torkolatánál. A több ágra szakadó kis folyó szám-



talan szigetet alakított ki a messziről ideszállított üledékből, s az így létrejövő, védett fekvésű öblöt kilátószirtnek is remekül használható dombok vették körül. Ezek régi neveire utal Shulur néhány városrészének mai elnevezése is. Dagmyr (Keleti-hegy), Satmyr (Déli-hegy) - s ne feledkezzünk meg a kikötőtől nem messze emelkedő szigetről, Daumyrról (Fekete-hegy) sem! A crantai *myr*, azaz hegy szó persze kissé túlzó, hisz csak amolyan dombokról van szó, egyikük magassága sem haladja meg a kétszáz lábat.

A város fekvésénél fogva számos előnyt élvezett - nem csak a tenger közelsége és a védett öböl jelentett kiaknázható lehetőségeket alapítói számára. A környező földek jó termést biztosítottak, a folyó pedig vízi összeköttetést jelentett a szárazföld belseje felé. Ha Shulur történetéről akarunk beszélni, akaratlanul is Ynev történelméről kell szólnunk, hisz központi fekvésének köszönhetően valamilyen módon mindig a történések közelében volt, vagy beleszólása lehetett azok alakításába.

Alapításáról többféle legendát ismernek az énekmondók. Mind közül a legismertebb - és általánosan elfogadott - Zinn és Gaota története. Eszerint Zinn, az ifjú pásztor néhány, a *Shulur* árterében elkóborolt birkáját keresve bukkant rá egy kicsiny kunyhóban a gyönyörű Gaotára és bűbájos anyjára. Vannak olyan változatok, melyek szerint boszorkányosság is volt a dologban, mindenesetre a lány szépsége megbabonázta az ifjú pásztort. Ő építette kedvesének a mai Shulur első házát a Dagmyr oldalában, s az ő fiaik és unokáik emelték az első falakat a tengerpart mentén.

Már a crantai birodalom idejében virágzó kereskedőváros állt itt, mely a kyr hódítás után is megőrizte előkelő helyét az új állam városainak sorában. Igaz, lakói a fennmaradt leírások alapján mindig féltékenyen tekintettek Enrawellre és más településekre, lázas igyekeztek lépést tartani a birodalom kultúrájának központjával. Hogy ez mennyire sikerült nekik, a mai Shulur ősöreg palotáin, városrészein végigtekintve bárki megállapíthatja.

Tagadhatatlan, hogy Toron tartomány Hatalmasainak lázadásal jelentősen befolyásolta az Orwellával vívott harc végkimenetelét. Bizonytalan feltevésekre kell hagyatkoznunk, ha a shuluriak végső szándékaira akarunk következtetni, annyit azonban megkockáztathatunk, hogy feltehetően nem ilyen jövőt terveztek maguknak, s Kyria bukása után menteni próbálták a menthetőt. Ezekben az időkben épült a Boszorkányerőd Daumyr fekete szikláin, s ekkor nőttek ki a földből a mai Vízivárost uraló hatalmas épületegyüttesek. Nem titok, hogy ezekhez az építkezésekhez más síkok lakóinak a segítségét is igénybe vették, s talán éppen ez adta az ötletet ahhoz, hogy politikájukban is egyre inkább frissen szerzett szövetségeseik támogatására hagyatkozzanak.

A Ryeki Démoncsászárság azonban szánandó árnyéka volt csupán a kyr dicsőségnek, s a belső ellentéteken kívül a külső ellenséggel is küzdenie kellett. A Dawa Birodalom őrült máguskirályai, az ősi crantai hagyományokat követő népek, nem is beszélve a magát Kyria utolsó védbástyájának kikiáltó Godoráról, alaposan megkeserítették a császárság akkori urainak életét, s a folytonos háborúskodásban felőrölték egymás erejét. Ryek eltűnt a föld színéről, s az ideiglenesen kisebb hatalommal bíró Shulur ismét előtérbe került. Akkoriban menekültektől hemzsegő, járványok sújtotta város volt, s ezidőtájt tombolt történetének két legfélelmetesebb tűzvésze is, melyben a teljes óváros elpusztult.

A Káoszkor elmúltával az egykori Toron tartományra is békésebb évek köszöntöttek. Kába, lábadozó óriáshoz hasonlított ekkor, mely csak az erejét gyűjti, hogy ismét felemelje fejét. A Családi Háborúk időszaka volt ez, melyben a Nemes Házak nagy része elpusztult, de az erősek, akik jól választottak szövetségest, diadalt nyertek.

Az új istenek segítségében bízó népek még kétszáz éve sem alapították meg városukat messze délen, amikor a Varrhin család feje, a Shulur uraként is tisztelt Rounn hűségesküre bírta az elégedetlenkedő kyr családokat, hogy vezetése alatt ismét felépíthesse Kyriát. Innen számítja hatalmát a császári dinasztia, mely székhelyévé, koronavárossá tette Shulurt. Ők indították el a terjeszkedés útján, s a birodaloméval együtt a város hatalma is fokozatosan növekedett.

Sokan úgy tartják, Shulur nagyra nőtt vízfej csupán a császárság nyakán, s veszélyes lehet ennyire megerősödni hagyni a többi város rovására. Ebben van némi igazság. Ám azt is el kell ismerni, hogy a jelenlegi állapoton már csak a birodalom érdekeinek súlyos kárvallásával lehetne változtatni.

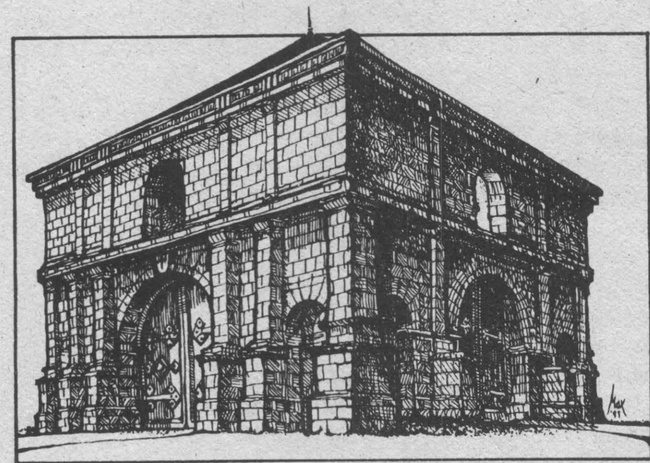
Shulurt gyakorta hivatalnokvárosnak mondják, s noha ez bizonyos szempontból igaz, botorság lenne védtelennek hinni. A császárság szívét éjjel-nappal számtalan katona őrzi, az állandóan itt állomásozó flotta elijeszti az ellenséges hajóhadakat. Amellett, hogy a tengeri kereskedelem zömét itt bonyolítják, Shulur a Quiron-tenger legnagyobb hadikikötője is.

A város - és egész Toron - életét nagyban befolyásolják a számok. A kyrek utódai semmit sem tesznek anélkül, hogy ne alkalmazzanak rá előbb bizonyos számarányokat, ne állítsanak fel megfeleltetéseket némely titkos egyenletekkel. Ez természetesen hatással volt a város fejlődésére is. Shulur tizenegy részre tagolható. Egy kerület a császáré és a dinasztiáé. (Természetesen az egész város a császár fennhatósága alá tartozik, de ebbe a városrészbe az ő engedélye nélkül senki nem teheti be a lábát.) Ez a császári belsőváros. Mágiával védett, fehér falakkal körülvett terület, melyet belülről a legritkább esetben pillanthat meg a közönséges halandó. Csodaszép paloták, terek, sétányok és parkok találhatók itt. Területéhez képest meglepően kevés épületét erdőségnek is beillő pagonyok övezik, a bejáratokat reguláris testőrök, az ösvényeket császári orgyilkosok vigyázzák. A főrangúak élelmezéséről saját szállítóik gondoskodnak, köztük elvegyülni csaknem lehetetlen - legalább annyira nehéz, mint a császár akarata ellenére mérget csempészni a



Belsőváros területére. Ide tartozik (jóllehet a városfalakon kívül van) a császári vadaspark is, melyet évente háromszor, Tharr, a Dinasztia és a Város ünnepei alkalmával megnyitnak a shuluriak előtt. Természetesen csak a különböző ketrecekben őrzött vadakat bámulhatják meg ilyenkor a kíváncsiak, azok a területek, ahol a császári vadászatok zajlanak, továbbra is zárva maradnak előttük.

Három kerület a Nemes Házak fennhatósága alatt áll. Dagmyr és Satmyr két "hegye", valamint a köztük fekvő kis völgy, Zadon tartozik ide. Káprázatos palotákat csodálhat meg az idevetődő, a gazdagság elképesztő tanúbizonyságait. A legszebb kyr építészeti hagyományoknak megfelelő épületegyüttesek, zárt kertek rejtik a Toron életét igazgató, csatáit megvívó nemesek egymásra acsargó falkáit. Ha nem tartózkodnak a császárvárosban, lehetőségeikhez mérten akkor is tartanak fent benne palotát vagy legalább házat - így követeli a képmutatás. El kell ismerni persze, hogy igazán fontos dolgokról ritkán születik döntés az ősi város falain kívül, s ha valaki nem akar lemaradni a húsos koncról, ajánlatos a közelben tartózkodnia.



A Shulur-parti - már ahol a kis folyót nem fedik hidak és márványlapok, csatornává alacsonyítva a tengerbe rohanó vizet - paloták mélyén nem egy jelentős megegyezés, szövetség köttetik nap mint nap; a magas politikát leszámítva minden fontosabb döntésnek köze van a nemesek negyedeihez. Az itt lakók szerint ez a legelőkelőbb környék.

Külön városrész tartozik Tharr fennhatósága alá, a Shwagin. Voltaképpen nem nagy kiterjedésű terület, mégis meghatározó fontosságú. Ha a határait nézzük, a többi kerületnél jóval kisebb. Tharr égbenyúló, pazar díszítésű, kaotikus székesegyházát és kazamatarendszerét foglalja magába, no meg az őt nyájként körülvevő kisebb templomok, kolostorok épületeit. A Háromfejű toroni templomai közt ez a leghatalmasabb, s itt székel az egyház vezetője is. A színéről elnevezett Vér tér vörös márványlapjain több ezer hívő gyűlhet össze, de itt hirdeti meg a császár az újabb és újabb hadjáratokat, ez a helyszíne a közérdeklődésre számot tartó kivégzéseknek, áldozatbemutatásoknak. Nem csak szárazföldön, vízen is meg lehet közelíteni Tharr apró birodalmát. Csatornák hálózzák be, számtalan gyönyörű ívű híd ékíti. Az egész kerületet s minden idevezető utat szigorúan őriznek - részint papok, részint torz szerzetesek, de nem ritka errefelé az sem, hogy a vérmágia furcsa teremtményeivel, netán káoszlényekkel találkozunk. Ez az egyetlen kerület, ahol a városon belül is kapuk vannak - a csatornák fölött zömök vízibástyák találhatók -, s ahol a látogató biztonságban érezheti magát az amúgy mindenütt jelenlévő tolvajoktól.

A következő önálló kerület a kereskedők irányította Kikötőnegyed, a város legelevenebb, legzajosabb része. A végtelen dokkok, mólók, vámtornyok negyede, ahol éppúgy megtalálni a kereskedőligák hatalmas vagyonról árulkodó raktár-lakóházait, mint a koldusok koszos fészkeit, a matrózkocsmákat és a tengerőrség laktanyáit.

Sajátos shuluri jelenség a már említett raktár-lakóházak rendszere. Toronban sok efféle akad, de egyik sem közelíti meg sem nagyságban, sem hatalomban a császárvárosbélieket. Ezek az épületek egyesítik magukban az erődök, a paloták és a raktárak minden jellemzőjét. A nevük *khoór*, de ezen az elnevezésen belül is vannak különböző változatok, az erődítés, illetve a tárolás jellegétől függően. Általában saját katonasággal, rabszolgákkal és kikötői gépezetekkel rendelkeznek; nem ritka, hogy védelmükre valamilyen mágiahasználó is ügyel. Rebesgetik, hogy a *khoór*ok föld alatti folyosórendszerrel kapcsolódnak egymáshoz és a város más részeihez, de ugyanezek a források említést tesznek a titkos folyosókat óvó mágiáról, csapdákról és szörnyű teremtményekről is. Bármennyire igyekszik a császárság adók és vámok segítségével megnyesegetni a kereskedő társaságok és Magános Házak hasznát, az Észak-Ynevet behálózó kalmárláncok hihetetlen hasznot hajtanak tulajdonosaiknak, s az ezzel a pénzzel járó hatalom sem lebecsülendő - vagyis megfontolandó, érdemes-e ujjat húzni bármelyikükkel.

Öt további negyedben lakik a nyüzsgő város minden más népe. Mind roppant kiterjedésű, és lakói között szinte minden kasztbéli megtalálható. Ezen városrészek lakói sem különböznek a többi toronitól dísz- és címermániájukban. Minden kerületnek megvan a maga címerállata, s a városbéliek inkább ezeken a neveken ismerik és nevezik egymást. Az öt címerállat a Patkány, a Sirály, a Rák, a Cápa és a Medúza. Maguk a városrészek igazában nem különböznek egymástól, egyetlen kivételt a Cápa kerület jelenti, ezt másképp Vízivárosnak is nevezik, a számtalan apró csatorna, kanális és piszkos tavacska, öböl miatt. Víziútjai a többi kerületeknek is vannak, de ez mindegyiket messze megelőzi csatornái, hídjai és zsilipjei számában. Talán meglepő, hogy a patkány is a címerállatok között szerepel, de ne feledkezzünk meg arról, milyen hatalommal bírnak ezen lények felett Tharr papjai! Shulurban az apró rágcsálók nem örven-



denek közutálatnak, s ha nem is tűrik meg őket az előkelőbb környékeken, másutt teljesen természetes a jelenlétük.

Számtalan említésre méltó épülettel, térrel, nevezetességgel bír a császárváros. Vannak köztük politikai szempontból is fontosak, s bőséggel akadnak olyanok, melyek csupán a szem gyönyörködtetésére szolgálnak.

Tharrnak minden városrészben vannak templomai, és ha nem is oly nagy számban, de más istenek szentélyei is fellelhetők. Talán csak a Háromfejű hívei tagadják, de műértő körökben Sogronnak a Patkány kerületben található temploma vívta ki a legnagyobb csodálatot. A tűzvörös godorai márványból emelt épület messziről vonzza a szemet, s méltó éke a városnak.

A Calowyni Hősök sétánya nem egyéb hatalmas szoborparknál a Zadon kerületben, fákkal és sövényekkel teli liget, mely a Csillagok teréről nyílik. Ez a város legnagyobb nyílt tere, paloták és a Shulur szegélyezi. A palotákban a császárváros bürokratikus gépezete bújik papírjai mögé; termeikben több ezer hivatalnok és rabszolga dolgozik éjt nappallá téve, s a közelben található a két legnagyobb toroni bankház épülete is.



A Víziváros néhány félreeső, temetőszagú negyede rejti a legfontosabb boszorkánymesteri szekták fészkeit, de a tolvaj- és orgyilkosklánok rendházait is itt találhatjuk. Nemcsak komor és baljós részei vannak ennek az óriási, vizek szabdalta kerületnek, hisz itt a legtöbb színház, s közülük is a leghíresebb, a Gattear. A fényes felvonulások, vidám ünnepségek és őrült orgiák is elképzelhetetlenek a Víziváros hosszú hajói, csatornái, jókedvű lakói nélkül.

Úgy tartják, egyes csatornák önálló életet élnek, és vannak olyan helyek, amelyek csak bizonyos együttállásokkor mutatkoznak meg a be nem avatottak előtt. Mágikus és szakrális pontok ezek, s a kíváncsi szemek elől rejtező csatornák valójában egy hatalmas, varázserejű rajzolat vízből formált mása. Hogy ez igaz-e, arról nem szólnak a krónikák, de az ősi város hatalmas könyvtáraiban talán erre a kérdésre is választ lelhet a kitartó olvasó.

A tudás ezen ősöreg tárházai általban valamely boszorkánymesteri szekta vagy éppen Tharr fennhatósága alá tartoznak, de a Kék Könyvtár, mely csodálatosan fénylő falairól kapta a nevét, s melyet még a kyr időkben építették, a mai napig megőrizte függetlenségét - valóságos állam az államban. Toron berendezkedését figyelembe véve ez kis híján a lehetetlennel határos, de suttogják, hogy a könyvtár "függetlenségére" maguk a Hatalmasok felügyelnek.

Shulur minden fontos - vagy érdekes - épületét felsorolni képtelen vállalkozás, s nem is lehet a célja ennek az írásnak, de van két olyan építmény, amely mellett nem mehetünk el szótlanul. Ezek Daumyr szigetének kőkolosszusai, a Boszorkányerőd és a Boszorkánybörtön.

Az előbbi évezredes épületét a halott, fekete sziklákra emelték annak idején, állítólag szellembéklyóba vert démonok munkájával. Az építőmesterek káprázatos, égbenyúló palotaegyüttest hoztak létre, kapu nélküli, zárt erődítményt, bástya és torony-szövedéket, csillanó ablakok ezreit, felhőkbe csavarodó tornyokat, függőkerteket. A Boszorkányerődnek sem akkor, sem később nem volt végleges alakja, nyugtalanító módon folyton változik, a benne lakók tetszése és akarata szerint. Kisöccse, Észak rettegett tömlöce sunyi törpe csak mellette: gonosz, vízben gubbasztó, fekete csonkagúla. Falai közé csak befelé vezet az út, halandó még nem tudta kiverekedni onnan magát, vagy ha mégis, hát mélyen hallgat róla mindahány.

Ha Shulur építészetéről beszélünk, nem téveszthetjük szem elől, hogy vénséges várossal van dolgunk, mely ezredévek óta áll, s milliókat pártfogolt az esztendők során. Minden itt lakó, ha csak egy kicsit is, de rajta hagyja kézjegyét a városon, s mindenki, aki akár néhány órát is eltölt a város falai között, óhatatlanul megváltozik. Nem szembeszökő ez a változás, ám egyszerűen nem lehet elhagyni a várost anélkül, hogy egy keveset itt ne hagyjunk magunkból, s hogy ő maga ne csempéssze egy leheletnyi részét belénk.

Évezredekről és változásokról írtam, s ha végigsétálunk kopott utcáin, a széldörzsölte szobrok, sarkok és lépcsők között, akkor érezhetjük csak át igazán, mit is jelent a tör-



ténelem. Egy-két utcakövön, málladozó házon, elvénült sziklahídon crantai kőfaragók mesterjegyeit láthatjuk, odébb az eltűnt kyr dicsőség századaiban emelt vénséges tornyok, paloták merednek ránk egykoron tündöklő díszeikkel. Tompa élű lépcsők, korcs minták, sosem látott bonyolultságú szobrok, homlokzatok, egymásra épült utcák, házak emlékeztetnek a ryeki démonurak és a Káoszkor dekádjaira. Manapság a calowyni díszítőelemek és technikák másodvirágzásának lehetünk tanúi, akármerre induljunk is. Shulur három és fél évezrede készül, hogy ismét egy világbirodalom fővárosa lehessen.

Már nem az egykor itt élt kyrek művészete az, amely megszabja a város képét. Új kyrek tartják kezükben a hatalmat, és az általuk elképzelt dicsőség emlékképeit vetítik a falakra, a stukkókban, szobrokban, csipkékben tobzódó házak homlokzataira. Monumentális város-kárpitot szőttek álmaikból, ahol a tündöklő pompa mellett helye van a nyomornak is. De itt még a koldusok is kyr házak öblös boltívei alatt vesznek éhen, s nincs egyetlen pontja a városnak, amit ne hatna át az őrült múltbafordulás.

Shulur a titkok városa. Folyik itt épp elég homályos politikai és pénzügyi manipuláció, de amikor az előbb titkokról írtam, még mindig az ősváros épületeiről beszéltem. Mert kibogozhatatlan módon tudják és tudták meggabalyítani, összeszőni az építőmesterek a házakat, palotákat. Az esztendők során nem egy épület belenőtt a másikba, szűk sikátorok váltak a rájuk épült tornyok nyomán folyosókká, sétányok vezetnek keresztül házakon, csarnokokon, s ahol egy ifjú palota mereszti ránk villogó üvegszemeit, meglehet, mélyében a Káoszkor építőmestereinek őrült lakóházai rejtőznek.

Mint minden, az élet is változatos a császárvárosban. Nem búskomor nép a toroni, s szereti is az ünnepeit. Márpedig abból akad bőséggel. Van olyan, melyet csak a gazdagok ülnek meg, s külön látványosság a koldusok lakodalma, amikor a legalul élők vigadnak igazán. Rengeteg aréna és színház vidítja vagy gondolkodtatja el a szórakozni vágyókat, és azok is megtalálják a számításukat, akik valamely ősrégi tudomány nyomába eredtek.

Az élet nem túl olcsó, de nem is a végtelenségig drága. A kicsit magasabb árakért kárpótol a hihetetlen árubőség. Itt aztán tényleg megtalálható minden, amit a tengereken és a szárazföldeken csak szállítani érdemes. Több óriási piac kínálja a messze vidékek és a város áruit, s a kézművescéhek szorgos mesterei is igazán kitesznek magukért; utcáikban a legkiválóbb termékek között lehet válogatni.

Ha valakit a jó- vagy balsorsa az Északi Szövetségből vetett ide, talán elszörnyed a közbiztonság hiányán, a Toron más vidékeiről idelátogatók azonban kifejezetten nyugodtan, félelem nélkül járhatnak-kelhetnek. A városrészeknek saját fegyvereseik és fejvadászaik vannak, és minden negyed teljhatalmú ura, az *uriodominior* irányítja őket. Ők sok mindenben függnek ugyan a területükön lakóktól, de végső soron mégiscsak élet és halál urai, akik felett csupán a városi tanács bábtestülete és mindenek ura, a császár áll. A különböző tolvajcéhek, boszorkányrendek, fejvadász-klánok nekik engedelmeskednek, a korona elleni lázadással ér fel minden sérelmükre irányuló cselekedet. Jóllehet a hatalmi harcban nem ismernek el feljebbvalókat, csak szövetségeseket, a központi hatalom, a császár fősége, a dinasztia iránti hűség megkérdőjelezhetetlen eszmék, az ellenük való lázadás vagy lázítás a legsúlyosabb büntetést vonja maga után.

Nem csupán ez Shulur, de ez *is* Shulur; a császárváros, az Észak uralmára törő, eltűnt álmok után sóvárgó, dekadens birodalom vérrel lüktető szíve.

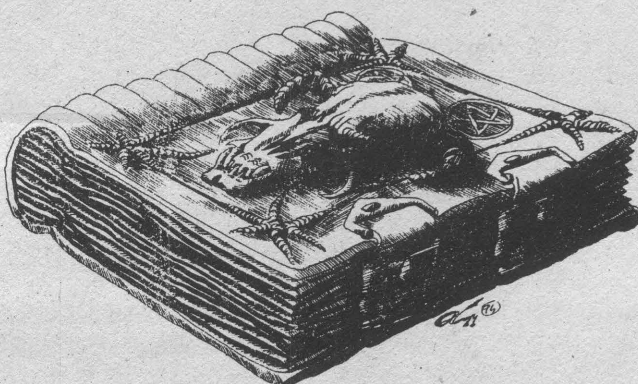
Toron címszavakban

Agitor Imperalis: Magas katonatiszti rang a toroni tartományi udvarokban; kizárólag a Nemes Házak azon sarjainak adományozzák, akik már többszörösen bizonyítottak a harcmezőn. Békeidőben a helytartói palotagárda vezetői posztját töltik be. A kifejezés szó szerinti jelentése: "Aki Ezreknek Parancsol".

Ascens Morga: Boszorkánymester-iskola Shulurban. Végzett növendékei legalább olyan jól bánnak a késsel, tőrrel, mint a mágiával. Igen keresett orgyilkosok a Nemes Házak közötti disputákban. Két megbízatás közt gyakorlásképpen gyakran lépnek fel az arénákban, toroni rendszerű viadalokon, amelyekből ritkán kerülnek ki vesztesen.

badr'cyah: Eredeti alakjában (badar cayah) "jó halál"-t jelent; Kyria elit harcosai, a Pusztítók ezt keresték a csatatereken. Toronban az öngyilkosság társadalmilag elfogadott formáját, a szertartásos torokmetszést emlegetik így.

Cam Caritur Bellarin: *Háborúknak Felvigyázásáról.* A leghíresebb toroni hadművészeti munka, jelentőségét még az Északi Szövetség haditudorai is elismerik. Több más forradalmi újítás mellett itt szerepel először írásba fektetve az ellenség megtévesztésének, félrevezetésének fontossága is.



Catratan Transyl: Elhíresedett boszorkánymesteri szekta Odassyn tartományban. Merészségük és rátartiságuk tetőfokán egy tagjuknak sikerült halálos mérget becsempésznie a császári audienciára, Észak legtökéletesebbnek tartott méregfürkészei ellenére. A vakmerő méregkeverő szándékának megfelelően a császárnak ajánlotta a szekta készítményét. Ő Shulurban tartotta udvari venomagitornak, míg a szekta vezetőjének fejét a Mortor Imperalisok helyezték Tharr oltárára. A Catratan Transyl hullamérgeit a birodalom leghatékonyabb toxikus elegyei között tartják számon.



cern: Kyrül szállásterület, birtok; a toroni nyelv tágabb értelemben - valakinek a tulajdona, sőt búvóhelye - is alkalmazza.

concitator: Flottatiszti rang, mely nemesi méltóságot is jelöl; Közösre rendszerint tengernagy-őrgrófnak fordítják.

Concordia: "Szívélyes barátság" értelmű kifejezés; eredete az Ötödkorig nyúlik vissza, ám ekkor még Kyria tartományainak egységét, tágabb értelemben az ország békéjét értették alatta. A hetedkori Concordiák olyan szövetségi ajánlatok, melyeket Toron a vele egyező érdekű államoknak (ritkábban vérvonalaknak, sőt személyeknek) ajánl; elfogadása, bár írásba foglalása nem szokás, a hűbéri esküvel számít egyenértékűnek.

Dom: Szó szerint "hatalmas úr"; valaha Kyria vezető rétegének titulusa volt, manapság csak Daumyr lakóit, a Mindenkinél Különbeket illeti meg. A Nemes Házak családfői hagyományosan a Messire (ti. *Messire Cyssis;* élet-halál ura) címet használják.

Dracossyn: Sárkánynyak. A hagyomány szerint az első kőhíd a Shulur-folyó felett. Az eredeti több ezer éve elpusztult, a most ismert híd pilléreit Ryek idejében építették.

dreggis: Az előkelő toroniak közkedvelt ruhadarabja: bőre eresztett, gazdagon redőzött, köntösszabású ujjas, melynek színárnyalatai viselője rangját és társadalmi státusát tükrözik.

Dwellyn Adaynna: Szó szerint "vérnász". A Famor kasztúak kedvelt szórakozási formája, mely íratlan szabályok alapján zajlik a birodalom legnagyobb báljain és estélyein, jobbára a nemesurak és hölgyeik, véresebb változataiban akár azonos neműek között is. Szokásos rendje szerint gáláns széptevők fonnak koszorúba néhány kiválasztott hölgyet, sima beszédükkel megkísérlik őket sarokba szorítani. A pattogó ritmusú kérdezz-felelek játék mindig az egyik fél vereségével végződik. A hölgyeknek azonban lehetőségük van arra is, hogy - amennyiben szavukat vesztenék, vagy túlságosan belebonyolódnának a ravasz logikai csapdákkal hurkolt udvarlási kelepcébe - egyetlen mozdulattal kivághassák magukat. Ha nem sikerül első próbálkozásra halálos (vagy legalábbis súlyos) sebet ejteniük a tolakodón, abban az esetben kénytelenek a kedvére tenni, a szép számú közönség nagy örömére. A nézősereg azonban akkor sem csalódhat, ha a bájolgó nemesúr marad hoppon. Az így szerzett hegek a csaták forradásaival ellentétben inkább szégyenbélyegek, semmint viselőjük dicsőségét hirdető fegyvernyomok.

A hölgyek leggyakrabban tőrlegyezőket és kontysulymokat használnak, bár vannak olyan estélyek is, ahol komolyabb fegyverek is megengedettek. Megjegyzendő azonban, hogy az ügyesebb kezű dámák ezekkel a báli fegyverekkel is tévedhetetlen biztonsággal ölnek. A vérnász legsikeresebb széptevői Tharr egyházából kerülnek ki.

Eijahorr: Szó szerint "Első Küldött". A Lindigass három vértartományának urai. Frahhot bak, Syarrt oroszlán, míg Ehhset kígyó képében szokás ábrázolni.

Fürkész: A térmágia alapjait és a szimpatikus elven működő megidéző mágiát alkalmazó, kyr eredetű szerkezet, amelyet szökevények felkutatására használtak az óbirodalom századaiban, s leírások alapján készítettek el újra Toron Boszorkánymesterei, hogy a szolgálatukban álló embervadászok felszerelését gazdagítsák. Hasonló céllal más jellegű fürkészek is készülnek, ám ezeket nem minden esetben használják élőlények felderítésére. Ilyen eszközök például a méregfürkészek vagy a sós mocsarak vidékének vízfürkészei.

gadhass: A nemesenszületettek Ryek idejéből származó kiváltsága; jog arra, hogy kiemelkedett voltukat tettekkel bizonyítsák. Rendszerint örökösödési vitákban jut szerep-



hez, s halálos párviadalba torkollik, de utolsó lehetőségként ehhez folyamodnak a vétkesek is, akiknek büntetését a próba időtartamára - de legfeljebb tíz esztendőre - felfüggesztik.

haquitess: Előkelő toroni viselet. Divatja a démoncsászárság bukása után terjedt el a nemesség körében. Bő, kámzsás köpönyeg, esetenként hasított ujjakkal. Az újabb divat szerint jobbára utazáskor használják, bár megmaradt az ünnepi változata is. Kevésbé előkelő megfelelője az incogno.

harida: Mitikus lény, a korai kyr legendák állandó szereplője. Szarvas oroszlán, kinek tiszteletét vélhetően még Calowynről hozták.

hekka: Szó szerinti fordításban "jelenlévő"; szellemi esszencia, mely az anyagi test börtönéből szabadulva járja a világot, s ómenekkel, sugallatokkal közvetíti Tharr akaratát.

Homályhozók: A Hatalmasok seregeit irányító boszorkányhadurak közkeletű neve. Hivatalos rangjuk *branni'ylch lumii*, azaz a Hold Árnyékát Vivők.

Ilho-mantari: Toroni hekka. Ismertebb nevei még a Biztos Kezű Hölgy és a Csendet Vigyázó. Leggyakrabban haquitesst viselő, kést tartó hajadon alakjában ábrázolják. Számos tolvaj- és fejvadász-klán hekkája. Többek között a romlatlan ártatlanság szimbóluma és az éj nyugalmának felvigyázója.

incogno: Csuklyás viaszosvászon köpönyeg, az északi utazók általános viselete. Mivel szürke színe és praktikus szabása nem árulkodik a társadalmi különbségekről, a csuklya pedig sötét árnyékba borítja az alatta rejtőző arcot, gyakran veszik fel álcázásul olyanok, akik rangrejtve kívánnak maradni, vagy egyéb takargatnivalójuk van.

jahorr: Szó szerinti fordításban "küldött"; a Lindigass azon létformáit értik alatta, melyek az Elsődleges Anyagi Síkon - jobbára természeti erőként, szellemi esszenciaként - nyilvánulnak meg.

khoór: Jellegzetes toroni épülettípus: raktárerőd, amely azon kívül, hogy egy-egy kereskedőház fellegvára, egyúttal alacsony kasztú emberek szállásául is szolgál.

khótorr-pap: Tharr egyházának nyughatatlansági fogadalmat tett tagjai. Sehol nem tölthetnek több időt néhány napnál. Jobbára koldulásból, tolvajlásból és prédikálásból élnek, bár előfordul, hogy filozófiai vitákra állnak ki másokkal, gyakorta egymás ellen. Senki nem ismeri náluk jobban Toront, s vannak olyan helyek is, ahová rajtuk kívül más nem viszi el a tudást. Nagy megbecsülésben élnek, s ha betegség vagy egyéb nyavalya veri le őket a lábukról, mindig akad néhány áldozatos hordár, aki tovább viszi őket vándorútjukon, hogy meg ne szegjék a Háromfejűnek tett fogadalmukat.

Kígyófattyak: Tolvajklán, pontosan meg nem határozható központtal. Hírük szerint nincs zár, amely ellen tudna állnia nekik. Nevüket is emiatt vették fel, s nem azért, miként azt a rossznyelvek tartják, mintha a Kobrák felügyelte gyerekbanda lennének. Működési területük a birodalom középső tartományaiban van, s hogy mégsem keverednek folyamatosan összetűzésbe másokkal, az arra utal, hogy vélhetően évpénzt fizetnek a Kobráknak.

kolduskirály: Shulur legnagyobb szegényünnepén megválasztott uralkodó. Rendszerint a féktelen mulatozásra összetóduló csőcselék legerősebb tagja, aki hitegetéssel és az ökle erejével a legtöbb hívet szerzi magának. A választás nem más, mint véres utcai harcok sora, ahol a győztes kerület szegényei kétszáz aranyat kapnak, vezetőjüknek pedig lehetősége nyílik, hogy arénaviadorként kiemelkedhessen a mocsokból.

Ködfivérek: A Régensi Ház különleges fejvadászai, akik amellett, hogy kitűnő fegyverforgatók, számos speciális feladat elvégzésére is alkalmasak. Éveken keresztül okítják őket a színjátszás, szemfényvesztés és hazudozás mesterfogásaira, míg végül szinte minden szerepükben, álcájukban otthonosan mozognak. Ha megfelelően készítik nekik elő a terepet, legfeljebb a mágiahasználók képesek náluk gyorsabb átváltozásokra. Toron legügyesebb kémei és ügynökei közülük kerülnek ki.

kynhha: Az Ikrek szektájának erődjeiben lakó mesterszeretők neve. Jelentése: "Kik Önként Adnak".

lagoss: Toron fejvadászainak hosszabb (legfeljebb huszonöt hüvelykes) pengéje, melyet előszeretettel alkalmaznak más helyi iskolák kardforgatói is.

Lashgúk: A Quiron-tenger északi partvidékén lévő városok orgyilkoscéheinek szövetsége. Hatszázötven esztendővel ezelőtt hívták életre, a Vércsapolók nevű, hasonló jellegű csoportosulás ellensúlyozására, császári rendeletre. Százhúsz évükbe tellett, hogy a Vércsapolókat véglegesen kiirtsák. Cserébe udvari kiváltságokat kaptak, s az Ikrek után ők voltak az elsők, akik császári parancsra hagyták el Toront: a Városállamok egy rivális kereskedelmi flottáját küldték a tenger mélyére. Nevük jelentése: "Sóököl".

Lindigass: Tharr misztikus síkja; toroni nyelvű jelentése: "Ahol vértenger háborog".

magitor: Szó szerint és szóösszetételekben "mester". Bővebb értelemben véve tapasztalt varázstudó; olyan személy, aki a mágikus tudományok valamelyikét gyakorolni is, oktatni is képes.

mortor: Kyria nyelvén a Pusztítókat emlegették így, a Hetedkorban azonban inkább Toron gyilkolóműveszeit értik alatta. Közösre hagyományosan "másképp ölő"-ként fordítják; a közönséges gyilkosoknak az otrak (ölni) gyökből képzett otrattor jut csupán.

Napszemű: Az Angyalkönny függőségében élők közkeletű elnevezése.

octyssi: az Igaz Út Szónokainak megkülönböztető neve a toroni octya - "nyolc" - szóból, a Nyolcadik Próféták eljövetelének tiszteletére.

Pelin Oviera: Toron hajdani neves kardforgatója, aki tudományáról három könyvet is írt. Neki tulajdonítják a Hármas Keresztvágást, a Kétkezes Haránt Szélmalomvágást és a "Szúrj, mintha vágnál" cselt. Északon csak mint Feketepenge volt ismert, az ő nevével hozzák kapcsolatba az embervadászok egyik legnagyobb kudarcát Sinhin falai alatt.

periddo: Kyria bukása utáni időkben elterjedt színjátszási forma, mely a rododával ellentétben, a szélesebb közönség igényeit hivatott kielégíteni. Jelentése: "jókedvvel". Ez a hivatalos elnevezése a belőle kialakult stílusnak is.

primor: Fegyvernemtől független, közrendűek viselte tiszti rang, mely a kyr nyelv "elöljáró" értelmű szavára vezethető vissza; Közösre általában parancsnoknak fordítják.

pugnites: Udvari testőr; olyan harcos, aki puszta kézzel is ölni képes. A szó gyöke *-pugon,* hallgatag - a tevékenység bizalmas voltára utal.

pugomagitor: Tőrvívást oktató mester a toroni klánok és titkos testvériségek belső iskolájában.

pugoss: Toron fejvadászainak rövidebb, legfeljebb tizenkét hüvelykes pengéje, az Ikrek hagyományos fegyvere.

Quars: "Árnymű". Titkos szó, mely a megfelelő körökben az Ikrek fejvadászai által használt mágiára utal.

Quassana: Egészen újkeletű szó, melyet a legutóbbi években Morgena jelzőjeként használnak. Szabad fordításban: " Az Árnyékból Visszatérő".

Quassom: Árnyék, átvitt értelemben homályban lappangó fenyegetés; egyes források szerint az Ikrek szektájának mindenkori vezetőjét emlegetik így.

Raonna: Toroni hekka, számos vadásztestvériség bosszú- és esküszelleme. Északon Tharr halvaszületett gyermekének tartják; valójában minden bizonnyal a kráni ősaquirok egyike, a birodalom alapítása előtti időkből, akit hazájában a Vakon Látó néven ismernek. Különös szerepjátszásának indítékai éppoly homályosak és kifürkészhetetlenek, mint a megvalósításához használt módszerek, vagy akár a Vakon Látó enigmatikus személye maga.

R'Ban Har: A Birodalom érdekében eljárók egy ritka hatalomszava; tükörfordítása - "érven túli érv" - sokat elárul nyomatékáról. A hatalomszónak ellenszegülők hagyományos büntetése végtagvesztés, ritkábban halál, de hasonló szigorral sújt le a törvény azokra is, akik az ősi formulák valamelyikét jogosulatlanul a szájukra veszik.

Regitor Imperalis: A toroni császár által a birodalmi tartományok élére kinevezett helytartó, aki egyesíti kezében a törvényhozói, végrehajtói és bíráskodási hatalmat. A fontosabb tartományok Regitor Imperalisai általában az uralkodó dinasztiából kerülnek ki, és a legelőkelőbb társadalmi kasztba - az Elendorba - tartoznak. Magának a szónak a jelentése: "Aki Százezreknek Parancsol".

Rambula Regitas: A tartományi helytartók tanácsa, mely ötévente ülésezik, mindig más helyeken. Gyakorta nevezik Lándzsagyűlésnek is, a Regitorok hagyományos címerlándzsái után.

rododa: Hagyományos kyr színjátszási forma. Kizárólag tradicionális színműveket játszanak, melyek közül a legfiatalabb is háromezer éves. Nem annyira a darab mondanivalója a fontos, sokkal inkább a kivitelezés: a művészi játék, az akrobatikus mozdulatok és a fények összhatása. Színészei szabályos kasztrendszerben élnek, s különálló klánokat alkotnak. Minden klán csak egyetlen szerepet játszhat a darab tizenhárom hagyományos főhőse közül. Ennek oka egyszerű. A klán színészeit gyerekkorukban különféle műtétek segítségével alakítják át a később eljátszandó szerephez, ami feleslegessé teszi a kyr időkben alkalmazott maszkok és festékek használatát. A klánoknak gyakorlatilag a hatalmas színházpaloták az otthonuk, szinte sohasem mutatkoznak másutt a nyilvánosság előtt.

Secodom: Szó szerint "nagyúr"; Kyria fénykorában a tartományi kormányzók tanácsnokait megillető cím, Toronban - állítólag - csak udvari kamarások szűk köre viseli.

sensless: "Másként érező"; olyan varázstudó, aki asztrális és mentális kisugárzása alapján deríti fel a láthatatlan - vagy nem anyagi természetű - ellenséget.

sicarior: Közös Nyelven "lopakodó"; azon ryeki orgyilkosok elnevezése, akik küldetésük végrehajtása során külön-



legesen képzett varázstudók támogatását élvezik. Toronban feladatkörüket az Ikrek vették át, ám a hagyomány szerint a sicariorok sem vesztek ki végképp Észak-Ynevről.

sier'cyah: Szó szerint "szükséges halál". Már Kyria fénykorában is a politikai gyilkosság szinonimája volt; azon ritka kifejezések közé tartozik, melyek évezredek óta őrzik eredeti értelmüket. Toroni felfogás szerint az ember birtokolja, uralja azt, ami felett dönt - az *én* sier'cyahom alatt tehát valaki más veszte értendő.

Sigmarion: Az északi égbolt egyik legfényesebb csillaga, csak nyáron látható. Egyes hiedelmek szerint az Elátkozott Szerelmespár, Syrtis és Lheander lelke olvadt eggyé benne, akik a mennyek magasában végre egymásra találtak.

siuras: Olyan - rendszerint Obsor kasztú - személy (ti. "senki"), akit jeltelen sírba temetnek. Ez az utolsó szó, amit a Boszorkánybörtönbe induló foglyok a külvilágban hallanak; a felsőbb kasztok tagjai hagyományosan sértésként használják.



Síró Hölgy Lányai: Az egész birodalmat behálózó tolvajszervezet közkeletű elnevezése. Szoros kapcsolatban vannak a Kobrákkal, gyakran közös tervek szerint dolgoznak, ám kerülik a teljes alávetettséget. Tagjai kizárólag nők lehetnek, akik jobbára nagyobb városok nyomortanyáiról kerülnek a szervezet kebelére. Oktatásuk, kiképzésük már gyerekkorukban megkezdődik, s mire tizenöt-húsz esztendősek lesznek, egy sereg alvilági jártasságot megszereznek. A céh ezek után különféle városokba helyezi őket; működésüket ott kell folytatniuk, felvéve a kapcsolatot a helyi vezetéssel. A céh tevékenységi köre igen széles, az örömtanyák igazgatásától kezdve az ajzó- és bódítószerek forgalmazásáig szinte mindenben érdekeltek, noha - a Kobrákkal ellentétben - a magasabb társadalmi kasztok soraiban nincsenek tagjaik. A Síró Hölgy a mindenkori *Primessa* kitüntető címe.

sher-pap: Tharr egyházának befolyásos tagjai. Rangjuktól függően számos szerepkörben teljesítenek szolgálatot, legnagyobb tiszteletnek azonban a shuluri legátusok örvendenek. Az egyes szekták sher-papjait gyakran még az egyházi méltóságok is meghallgatják döntéshozatal előtt.

Shuluri Csillag: Állócsillag az északi égbolton, a Quirontenger hajósainak hűséges irányfénye. Toron fővárosa felé mutatja az utat az oda igyekvőknek. Kyr neve Anyl Achnatyl, azaz Mindeneknek Éke.

Sogron Étke: Rituális megtisztító tűzáldozat, amelyet a Tűzkobra papjai végeznak magukon minden alkalommal, amikor uruk útmutatásával egy szabadabb lelki állapotba kerülnek. Szertartásos láng- és parázsnyelést jelent.

spamagitor: Kardvívást oktató mester a toroni klánok és titkos testvériségek belső iskolájában.

tal'rogah: Varázserejű porelegy, részben növényi, részben állati eredetű összetevőkből áll. Aki felszippant belőle egy csipetnyit, rövid időre láthatatlan és anyagtalan szellemlénnyé változik, ám közben mindvégig teljes tudatában marad a környezetének. Igen költséges szer, kikeverésének titkát csak a beavatott kevesek ismerik. Elsősorban a gazdagabb (és drágább) toroni klánok vadászai szokták használni, veszedelmesnek ígérkező kémakciók során.

Tharr Pőrölye: Csillagkép az északi égbolton. Az ervek Orkölőként ismerik. Számos toroni szekta pártfogó konstellációja, a híres Shuluri Horoszkóp nélkülözhetetlen központi eleme, a Sors és a Halál égi megfelelője.

Ultimator: Tharr vérből születő démona; olyan jahorr, melyet a szakrális mágia rövid időre anyagi testtel ruház fel. A Hatodkorban isteni manifesztációt láttak benne, s a kelleténél jóval többször idézték meg - beszélik, a csoportos emberáldozat ekkor vált Tharr liturgiájának részévé.

Venetoritsia: A mérgezés művészete. A toroni boszorkány- és boszorkánymester-szekták hagyományosan elfo-



gadott irányelvei a méregkeverés terén. Elnevezéseit általánosan alkalmazzák birodalomszerte, s tiltásait, vonatkozzanak bár a felhasznált anyagok minőségére, mennyiségére vagy állagára, maradéktalanul betartják. Két fő irányzata a *sha*határait*arn*, amely a szervezetbe bekerülő, és az *inshiarn*, amely a szervezetben képződő anyagokkal foglalkozik.

venomagitor: A mágikus és anyagi komponensű mérgek ismerője, e tudomány oktatója, rendszerint boszorkánymester (ti. kismester).

vándorszentély: Sogron egyházán belül a Lángvihar felekezet hívei használják. Voltaképpen egy kis parázstartó, mely mindenhová elkíséri őket. Az áldozati tüzeket ezzel és nem mágiával gyújtják.

Vérnyelő: Tharr egyházának mágikus eszközökkel kitenyésztett orgyilkosai. Gyakran még saját parancsolóik is tartanak tőlük, ugyanis kizárólag egyetlen személynek engedelmeskednek. Általános vélekedés szerint mindannyian őrültek.



Egyéb nevezetes államok és államalakulatok

Alidar

Északkelet-Ynev hírhedett, roppant nehezen megközelíthető városállama - az *Anublien tó*vidék egyik szigetének dísze. Különlegességét a Pyarron szerinti XI. század óta közismert szolgáltatása adja: rendelésre minden elképzelhető igény kielégítésére alkalmas leányokat nevel. E leányok feleségnek, szeretőnek, ágyasnak egyaránt megvásárolhatók, státusuk nem sokban különbözik a rabszolgákétól, értékük azonban lényegesen felülmúlja azokét. Emiatt elsősorban főnemesek, tehetős kalmárok keresik fel Alidart, melynek gazdagságát, rendjét a kíméletlenségig szigorú, kívülállók számára olykor érthetetlen törvények vigyázzák.

Alidax

Abaszisztól keletre található, közepes méretű városállam, mely Iridan hegyén épült. Kereskedelme és ércbányászata számottevő, mégsem ez teszi igazán nevezetessé, hanem mindenkori uralkodójának személye. Alidax királynője ugyanis a káoszkori eredetű boszorkányszekták választott vezetője, akinek a főségét csaknem az összes fontosabb szervezet elismeri. (Nevezetes kivétel a viszonylag jóindulatúnak tartott Livinai Gyülekezet és az annál veszettebb hírű Symarel Berkanu.) A tisztséggel Fekete Hadúri cím jár, és az egyik fekete lobogó őrzésének kiváltsága. Az Iridan csúcsán emelkedő Boszorkánypalota a kínzó gyönyörök és a lidércnyomások hazája; azok a Noir-papok, aki a legutóbbi Zászlóháborúban a Szövetség megbízásából bűválomba révedve felkeresték, egytől egyig őrülten ébredtek, ha ugyan felébredtek egyáltalán.

Anuria

Az Anuriai-fennsík az Ygil kősivatag közepén emelkedik, gyakorlatilag megközelíthetetlen. Tengerszint feletti magassága mintegy másfélezer láb, majdhogynem függőleges sziklafalak határolják. A fennsíkon folyó életről megbízható forrásokban még utalások sem találhatók, a legenda azonban azt tartja, hogy az Anvariáról érkezett sárkányok leszármazottainak birodalma rejtőzik ott. Több krónikás beszámolt arról, hogy a kyr háború végső csatáiban Jahrn-On Kryelt sárkánylovasok légiója segítette győzelemre. E harcosokat azóta is anuriai sárkánylovasokként emlegetik.

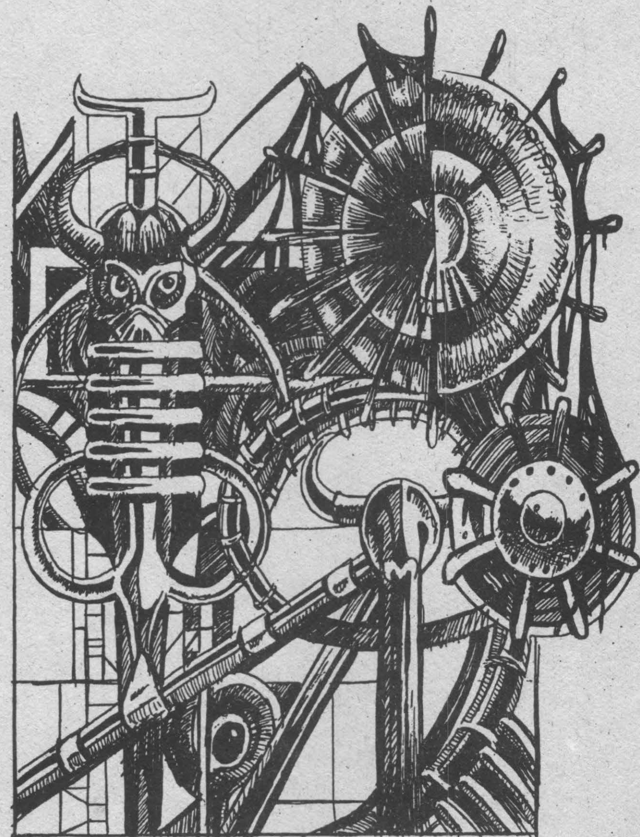
Arguren

Legendás városállam a Quiron-tenger medencéjének délkeleti részén; beszélő neve a Közös Nyelven Ezüstrévet jelent. A hagyomány szerint nagymúltú, különös nép menedéke volt a Hatodkor zűrzavarát követő felvirágzás idején, gazdagságát és hatalmát ősi (talán még a kyrek előtti időkből származó) titkoknak köszönhette. Urait bizonyos források alakváltó zaudereknek, mások őrült mágusoknak, megint mások anur szakadároknak vélik - tény mindenesetre, hogy a tizenharmadik Zászlóháború idején (P.sz. 3616) egy toroni hajóraj megközelítette, és tűzköpőkkel elpusztította. A shuluri Birodalmi Levéltárban, mely a Hetedkor hajnala óta minden valamirevaló hadijelentést megőriz, csak a táma-



dásnak találni nyomát, partraszállásra (bizonyára jó okkal) sem ekkor, sem később nem került sor.

Arguren romjainak helyét mostanság már csak a beavatottak, az északi és a császári kémszolgálat tisztjei - no meg persze egyes kalandozók ismerik.



Kahre

A Zedur-hegység technokrata városállama, alapítása a Hetedkor kezdetére tehető. Ynev legkülönösebb szerkezeteit, valóságos mechanikai csodák egész sorát készítik itt. A hegyvidéki barbárokkal rokon, romlott erv nyelvet beszélő nép lakja; tudományukat állítólag magától Gilron istentől, mások szerint az aquiroktól tanulták. Valójában feltehetőleg a zeduri gnómok voltak a mestereik, akik máig népes kolóniákban élnek a város körül, és a helybéliek kiemelt tisztelettel bánnak velük. Kahre független állam, nem tagja semmilyen szövetségnek; egyetlen északi hatalom sem volt olyan botor, hogy a meghódításával kísérletezzen. A falai között nevelkedett mérnökök saját ízlésük szerint választják meg, hol és kinek bocsátják áruba a tudományukat. Legtöbben az Északi Szövetséget részesítik előnyben, de sokan vándorolnak ki közülük Toronba és Abasziszba is; a shuluri udvar ostrommestere például kahréi születésű.

Murgador

Apró hegyvidéki állam Anublientől északnyugatra, a Vei-Shanice felföldjén. Urai századokon át egy ősi vérből való nemesi család sarjai voltak, kastélyukat Pyarron szerint 3692-ben tűzvész pusztította el, melyben a környékbeli birtokosok közül is sokan odavesztek.

A Tarplatón feketéllő romokra sosem építettek új erősséget: a környék népe lejjebb, az erdőségen átvezető út mellett emelt otthont választott urai, a nyugalomba vonult kalandozópáros, Vyan Lefydd és Bragg om Meikhar számára.

Rowon

Északi városállam, amely hírnevét az odatelepült Dartonprófétának, Airun al Maremnek köszönheti. A tizennegyedik Zászlóháború előtt, P.sz. 3692-ben szemet vetett rá a Fekete Hadurak egyike, elfoglalta, de megtartani nem tudta: miután a Vinali síkján vívott ütközetben életét vesztette, a dartoniták csakhamar visszafoglalták szent városukat.



Útravalóul

Észak-Ynev távolabbi tájaira, a szórványosan elhelyezkedő kis államok, népek, vándorló barbár törzsek és lappangó titkok birodalmába számos ösvény vezet, ezeknek azonban már önállóan - azaz társak kíséretében - illik nekivágnod, kalandozó. Sok veszedelemre, küzdelemre és ármányra kell felkészülnöd. Ha jól választasz társakat, élethosszig hű barátokra lelhetsz bennük. Számos barátod van e pillanatban is: ennek számítanak mindazok, akik hozzád hasonlóan az ismeretlent, a kockázatot, a hírnevet keresik. Utad akár a következő fogadóban keresztezheti némelyikükét. Állj készen, de vigyázz - az utak mentén nem csak az efféle találkozások gyakoriak...

Lovad fel-felszegi fejét, patái türelmetlenül tapodják Ynev földjét. Tovább hát, tovább!


MAGUS

Dél - Ynev

Amikor Erion Keleti Kapuján kilovagolva hátat fordítasz a Sheral vonulatának, és a Hadurak, mágikus lobogók, ármányszövő és vitéz uralkodók birodalma helyett lankásabb tájak felé indulsz, bizton tudhatod: új országok, új népek, új tapasztalatok várnak rád.

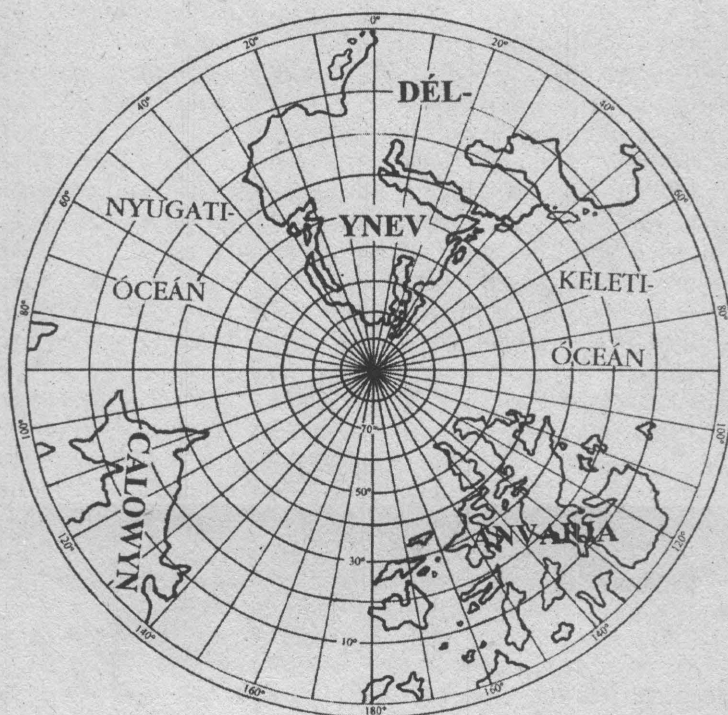
Utad Dél-Ynev, ismertebb nevén a Délvidék felé vezet. A Délvidékre, melynek sorsát ezredévekig csak itt élők - harcosok, mágusok és félistenek - alakították: a Sheral ormai gátként emelkedve zárták el egymástól az eltérő módon fejlődő kultúrákat. Északon birodalmak virágoztak, civilizációk omlottak össze, Délen azonban mit sem tudtak róluk - és megfordítva. Azóta sokat változott a világ, a két tájegység közt szerteágazó kapcsolatok alakultak ki. Egyes érdekek azonossága áthidalja a legmélyebb szakadékokat, a különbségek azonban - a Hetedkor végéig legalábbis - biztosan megmaradnak. Maguk az égiek akarják így, s egyetlen halandónak (legyen bár kalandozó) nincs alapja kétségbe vonni döntésük helyességét.

Lássuk hát, miről regélnek a szelek a Sheral déli oldalán! Dél-Ynev története még Északénál is végeláthatatlanabb. Kyria dicsősége az istenek jósálmában létezett csupán, amikor délen ősi birodalmak vívták elfeledett csatáikat; legtöbbjüknek nevét is, emlékezetét is elnyelte azóta a múlt sötéten ásító kútjából fölszálló ködpára. A fajháborúk kora volt ez, azokban a mérhetetlenül távoli időkben, amikor Ynev világa még nem ismerte az emberi szót; hősei rég elporladtak, istenei feledésbe merültek, karddal, vérrel diadalra vitt eszményeit elnyelte a közönyös enyészet. Az évtízezredeken át eleven lánggal tomboló viszály végül elemésztette önmagát, hamvába fúlt; nyomában nem maradtak győztesek és legyőzöttek, csak megtépázott, kivérzett túlélők, a hajdanvolt nagyság epekeserű emlékeivel. Ezek aztán néptelen és zord vidékekre húzódtak vissza, átadták magukat a lassú sorvadásnak, régi hazájukat pedig megszállták az utánuk jövők - akik aztán csakhamar elölről kezdték az egész önpusztító öldöklést.

Hogy hányszor ismétlődött meg a Délvidéken ez a szomorú ciklus, arról fogalmunk sincs; annyi bizonyos, hogy legmélyebb gyökerei az Első Korba nyúlnak vissza, amikor még nemigen lehetett különbséget tenni istenek és halandók között. A legkorábbi fajháborúkról szinte semmit nem

YNEV CALOWYN ANVARIA

1:900000000





tudunk; feltehetőleg azok között a népek között dúltak, amelyeket manapság aquirokként emlegetünk. Ők valaha egymás kérlelhetetlen ellenségei voltak, ám idővel mind megindultak a hanyatlás, a lassú felaprózódás útján; nem menekülhettek a végzet rájuk vetülő árnyéka elől. Egységbe csak a Harmadkorban kovácsolta őket egy fiatal, életerős, feltörekvő faj fenyegetése: az elfeké, akik akkortájt jelentek meg a történelem színpadán. Összecsapásuk kitörölhetetlen nyomokat hagyott a kontinens arcán: Himano homoksivataga helyén valaha végeérhetetlen erdőségek hullámzottak, a Kráni-medence pedig termékeny, fákkal és cserjékkel zöldellő vidék volt.

Az egymással is folyton marakodó ősfajoknak végül sikerült megtörniük az elfek hegemóniáját, ezért azonban iszonyatos árat fizettek vérben és húsban. Az elkövetkezendő évszázadokban szinte valamennyien kipusztultak; lassú haldoklásuk utolsó tanúi a részvétlen homokdűnék és a zord sziklabércek voltak. Legtekintélyesebb csoportjuk a mai Krán vidékére húzódott vissza; ők kötötték a Pyarron felemelkedése előtti XIII. évezredben a máig rejtélyes és érthetetlen alkut az egyik leghírhedtebb istenséggel, a Kosfejű Ranagollal. E szövetség pontos értelme és mibenléte a mai napig nem tisztázott; kétségtelen azonban, hogy a déli aquirok számára a túlélés zálogát jelentette. Míg sorstársaik egymás után adták meg magukat az enyészetnek, ők fennmaradtak és terjeszkedtek, még a régi gyűlölségek forrón tartásához is maradt elegendő erejük. Az ehhez szükséges energiát egyes feltevések szerint maga Ranagol biztosította, s cserébe annyit kért tőlük, hogy fogadják el a hitvallását, és támogassák mindenben az anyagi síkra küldött tizenhárom gyermekét.

Beletelt néhány évezredbe, amíg a sötétség földi birodalma - az utódfajok Krán néven ismerik - kikristályosodott a képlékeny káoszból. A Tizenhármaknak és szövetségeseiknek először azokkal az ősfajokkal kellett leszámolniuk, akik makacsul ragaszkodtak régi isteneiknek, és nem voltak hajlandók fejet hajtani a Kosfejes Úr előtt. A legtöbbjüket kiirtották ugyan, de véres áldozatok árán, és csak magában a birodalomban, illetve közvetlen körzetében. A Sheral tövében húzódó délkeleti lapályokig már nem ért el a paktum hatalma; ott két másik ősnép, az amundok és a dzsennek öldösték egymást szenvedélyes hévvel. Nem csoda hát, hogy a messzi Kyriában - amely ekkoriban élte virágkorát - még a legbölcsebb *anyr*ok sem bírtak tudomással a délen zajló eseményekről. Pedig nem ártott volna, ha figyelemmel kísérik őket: a Pyarron előtti VI. évezredre ugyanis a Kosfejű hívei végleg felülkerekedtek, s szilárdan megvetették a sötét birodalom alapjait. Megszületett Ynev első és egyetlen olyan állama, ami a jelek szerint képes dacolni a sors akaratával, a végzet által a fajokra kiszabott rendeléssel.

Ami a hajdan büszke elfek megkeseredett utódait illeti, ők a kontinens peremvidékére szorultak vissza, lépésről lépésre hátrálva az egymást váltó fajok legújabb nemzedékének képviselői, az emberek elől. Elvesztett hatalmuk emléke azonban tovább kísértette őket. Csak számukra érthető okokból beavatkoztak az amund-dzsenn háborúkba; hogy kinek az oldalán, azt ma már lehetetlen kideríteni. Az eredmény mindenesetre katasztrofálisnak bizonyult. A három fél nem tartotta többé tiszteletben a természetet és a mágia törvényeit; a rombolás vágya megfosztotta őket józan eszüktől, minden belátást és megfontolást kiölt belőlük. Mire küzdelmüket lezárták, az amundokból és a dzsennekből szinte csak hírmondók maradtak, ám az elfek erdeinek helyén is sívó homok hullámzott - Taba el-Ibara, a viharok és vándorló dűnék hona.

A Pyarron előtti III. évezred küszöbén felgyorsultak az események. Északon Kyriát már belső viszályok gyengítették, és a Sheral-hegység hágóján hamarosan feltűntek az első menekülők. Az elfek meghátrálni kényszerültek az áradat elől, és legszentebb erdejükbe, Tysson Larba húzódtak vissza. Ranagol prófétái őket is megkeresték, szövetséget és testvériséget kínálva nekik Krán határain belül; néhányan éltek az ajánlattal, legtöbbjük azonban gőgösen visszautasította.

Kyria hanyatlása, az irtóztató háborúk, mágikus viharok elől egyre többen menekültek Északról Délre - mindhiába. A szárba szökkenő emberi civilizációkra mind könyörtelenebb nyomást gyakorolt Krán: az élet a jövevények számára idelent sem bizonyult könnyebbnek. Sőt, talán még kilátástalanabb volt ez a küzdelem, hisz a Tizenhármak személyében félistenekkel, az aquirok személyében a múlt sötét titkainak letéteményeseivel kellett szembenézniük.

Mindezenközben a két ősi nép, az amund és a dzsenn is igyekezett átvészelni az emberiség rohamát. Más-más utat választottak: az amundok elrejtőztek a Taba el-Ibara mélyén, és rémtörténetek terjesztésével ijesztettek el mindenkit titkos városaik közeléből. A dzsennek fordítottak egyet a dolgon: részévé váltak az emberi társadalomnak, és igyekeztek abban vezető szerephez jutni. Nabu Szikkím helyén hamarosan megszületett a legendás Abadana, s megjelentek a dzsenn vérből származó dzsadok.

A Pyarron előtti I. évezred hajnalán a Délvidék Krántól legtávolabb eső részén, a későbbi Shadoni-félsziget déli szegletében az emberi történelem legkülönösebb társadalma jött létre: a godoni birodalom. A nagyhatalmú mágusok irányította ország nyomban felkeltette Krán figyelmét, ám ezúttal - példátlan módon - méltó ellenfelekre akadtak a rettegett Tizenhármak. Kétezer esztendő erőfeszítései, mágiával vívott ütközetek sokasága árán sikerült csak megtörniük Godon erejét, s e két évezred alatt - határaikhoz jóval közelebb - új kultúra sarjadt a Délvidék véres sarából: az erős istenek védelmezte, kitűnő politikusok irányította Pyarroné.

Pyarron városának megalapítása korunkban az időszámítás kezdetét jelenti. A végnapjaira gigászivá duzzadt város eredetileg egy ismeretlen vallás első, félreeső kolostora volt. A pyarroni istencsalád tagjainak személyében azonban olyan felsőbb lényekre tett szert az emberiség, akik szívén



viselték sorsát, és minden más éginél jobban megértették lelkének törvényszerűségeit - nem csoda, hogy Pyarron hite századok alatt Ynev vezető vallásává lett, s tartós építményén csak mostanában kezdenek mutatkozni az első repedések. A Délvidéken gombamódra szaporodtak az új isteneket tisztelő városállamok, melyek az ezredfordulóra Pyarronhoz szorosan kötődő, mégis önálló államokká növekedtek.



A múlt birodalmai

Démonikus óbirodalom

Létéről csak a legtájékozottabb bölcsek némelyike, mibenlétéről senki sem tud. Tény, hogy az emberi faj történetének legsötétebb korszakát fémjelzi, melyben az élők és a démonok világa közti szakadék megszűnni látszott. Ezért egyesek Ranagol sötét mesterkedését, mások az istenek közt dúló belharcokat okolják; jelen írás nem hivatott e sokat vitatott kérdésben dönteni. Kétségtelen tény viszont, hogy Krán - noha mindvégig háborúzott az óbirodalommal, s nem jelentéktelen szerepet játszott a megdöntésében - szinte teljes mértékben magáévá tette e titokzatos ország örökségét. Innen kerültek ki Ranagol első emberfajú hívei, s a kráni démonlovasok tudománya is óbirodalmi eredetű. A Fekete Határon kívül kevesen ismerik ezt a tiltott hagyatékot, bár egyes bölcsek úgy vélik, hogy a nomád törzsek a démonimádók népének leszármazottai.

Ugyanennek a gyanúnak az árnyéka vetül egyébként egy sokkal titokzatosabb és kiismerhetetlenebb népcsoportra is. Lakhelyüket, a Déli Gyűrűhegység csúcsai közt megbúvó kolostorrendszert Dél-Ynev őslakói emelték, még az írott történelem előtti időkben. A szerzetesek azóta is dacolnak a nagyvilágban zajló események sodrával, mintegy kívülállókként szemlélik államok, népek, olykor egyének sorsát.

Tysson Lar

Tysson Lar - az elfek nyelvén Szent Erdő - voltaképp nem egyéb a Kráni-félsziget déli csücskénél, a Sötét Hegység gyűrűjén kívül eső, a Lasmosi-öbölbe nyúló terjedelmes földnyelvnél. Pyarron virágzásának idején szinte érintetlen volt még - itt talált menedékre az amund-dzsenn háborúkban elgyötört elfek néhány nemzetsége.

Bár létezésének utolsó évezredeiben az elf királyság csupán Tysson Lart jelentette, egykor az egész Délvidékre kiterjedt. Érdekes tény, de fénykorában sem volt számottevően népesebb, mint a végnapokban, sőt, a mai Elfendelben sem élnek többen - ez csupán az elfek életmódjának sajátságával, az ösztönös elhúzódással magyarázható.

Középületeket több évezredes történelmük során az elfek kizárólag Tysson Larban emeltek, vagyis megpróbálkoztak a társadalmukból lassan kivesző közösségi érzések újraélesztésével - későn. A világ túllépett rajtuk, el kellett bukniuk.

Királyságuk megszületéséről még a legtájékozottabb bölcsek sem rendelkeznek megbízható adatokkal - egyes idealisták úgy hiszik, kezdettől fogva létezett. Történelme folyamán számos háborút vívott, köztük néhány vértelent is; legerősebb fegyvere a múló idő és a türelem volt. Az elfek nem tartják magukat harciasnak, a fegyverforgatás náluk az önkifejezés egyik eszköze, művészet, nem pedig mások legyilkolásának tudománya. Igazából nem is tartják méltónak rá a kései fajokat, hogy pengét keresztezzenek velük; az ő ősi ellenségeik a Krán sötét mélyén szunnyadó aquirok. Kölcsönös gyűlöletük elfeledett korokra nyúlik vissza; ha aquirokkal kerülnek szembe, nem adnak és nem kérnek kegyelmet soha.

Ez az olthatatlan ellenségeskedés okozta végül Tysson Lar bukását is. Pyarron szerint 2003-ban négy Birodalmi Légió rohanta le, több Köteles Rend seregével és nagyszámú segédcsapattal megtámogatva. Sem azelőtt, sem azóta



nem volt rá példa, hogy Krán ekkora ütőerőt képviselő hadakat küldjön a határain kívülre; ez legalább öt-hat befolyásos hatalmasság összehangolt együttműködését igényli, ami Ranagol birodalmában szinte sohasem fordul elő. A historikusok zöme ezért egyetért abban, hogy a támadást Tysson Lar provokálta ki.

Az elfeken nem segített számbeli fölényük; ezrével estek áldozatául az aquir hatalomszavaknak, szálláshelyeiket lerombolták, rönkszentélyeiket meggyalázták. Akinek jutott ideje és módja rá, a Lasmosi-félszigetre, az elf nép maradékának új otthonába menekült. Igazán persze azok jártak jól, akik századokkal korábban - felismerve a veszedelmet - a messzi Északra települtek, és mindörökre megszabadultak Krántól: a Sheralon túl, a Nyugati-óceán partvidékén ők hozták létre a Sirenar Szövetséget.

Kie-Lyron

Kie-Lyron eredetileg egy Ordanból eredő s a Gályák Tengerébe torkolló folyó neve. A Pyarron előtti III. évezredben délre menekülő kyrek nevezték el így - nyelvükön Új Ösvényt jelent; a kivándorlók szeszélyesen kanyargó szalagja mentén vélték megtalálni új hazájukat.

Az új haza azonban nem válhatott összefüggő tartománnyá, s Új-Kyriává sem nőhetett soha. Változó számú - felvirágzása idején tíz-tizenöt - városállamból állt, melyek a szövetséget mindössze kilencven esztendeig voltak képesek fenntartani: több időt nem adott nekik Krán, az árgus szemekkel figyelő Tizenhárom.

Kie-Lyron városállamai kizárólag egymással kereskedtek, hiszen rajtuk kívül közel s távol nem akadt emberi civilizáció. A távoli Abadanával már csak a széthullás után, külön-külön létesítettek kapcsolatot.

Az egykori Kie-Lyron városállamaiban sokáig a kyr isteneket tisztelték, csak a Pyarron szerinti VI. században tértek át az új vallásra - a városállamok területén azonban a mai napig bukkanhatunk kyr templomokra.

Kie-Lyron városállamai mindig nagy hangsúlyt fektettek a kyr tudomány megőrzésére, és bár vallásuk megváltozott, az őshaza hagyományait nagy gonddal ápolták, különösen az északibb fekvésű városokban.

Kie-Lyron egyike volt az emberiség korai országteremtő kísérleteinek a Délvidéken. Városállamai a mai napig fennmaradtak - közéjük tartozik egyebek mellett a Hat Város Szövetsége.

Godon

A godoni birodalom földrajzi helye a Shadoni-félszigetként ismert szárazulat déli csücskében keresendő. A vidék valójában egyetlen kiterjedt, folyóvölgyek és hegycsúcsok tagolta fennsík. Hűvös éghajlata, sziklás, terméketlen talaja miatt a megélhetés körülményei mostohák errefelé, mégis, a Pyarron előtti X. században az emberiség első magiokráciája éppen itt, Krántól a lehető legtávolabb hozta létre saját birodalmát.

Megalakulásának körülményeit - számtalan egyéb mozzanathoz hasonlóan - a történettudomány nem ismeri. Feltételezések szerint mesterségesen létrehozott állam volt, melynek felépítését és benépesítését a Godoni Mágustanács lépésről-lépésre megtervezte. Az országba csak gondos válogatás alapján vagy szigorú vizsgálat után költözhetett bárki. Hasonlóan szigorú - már-már embertelen - törvények szabályozták a gyermekek születését is. Az irányítás minden szintjén varázslók álltak, a szálak a Tanács kezében futottak össze. Egy azonban kétségtelen: ez a fajta intellektuális diktatúra minden idők legtökéletesebb társadalmának kialakulását eredményezte.



Godon elzárkózó ország volt, soha nem kereskedett senkivel - persze az első időkben nem is igen lett volna kivel kereskednie. Amire szüksége volt, azt maga állította elő, és ebben nagy segítségére volt a mágia. Beszélik, az egyszerű emberek hétköznapjaiban is mindenütt ott munkált: mágia aratta le a



termést, emelte fel a vizet a feneketlenül mély kutakból, mágia vigyázta az ország határait. A birodalom polgárai soha nem látott jólétben éltek; Godon az embernem földi paradicsoma lehetett volna, ha nem emészti fel ereje túlnyomó részét a Kránnal vívott szüntelen - és kilátástalan - háborúság.

A godoni mágia eredete ismeretlen, csak annyi bizonyos, hogy nem a kyr mágiából származik. Bárhogyan is, a godoni mágusok ereje közel azonos lehetett a kyrekével és a kráni tudorokéval. Hogy miként tettek szert ekkora hatalomra, kész rejtély. Amit alkottak, háromféle formában maradt fenn. A legtisztátalanabbul az ordani tűzvarázslók mágiájában, kissé módosulva a pyarroni varázslóiskola elméleti tananyagában, harmadrészt - s legtisztábban - a *Godoni Belső Iskola tanításai* című fóliánsban. Az eredeti kötetről mindössze egyetlen másolat készült - mára azonban mindkettő elveszett.

Pyarron szerint 500 körül egyes külső-kráni hatalmak felfigyeltek a távoli, virágzó országra. Ork hadakat zúdítottak rá, ám azok mindannyiszor csúfos vereséget szenvedtek. Ez a konok ellenállás felkeltette egynémely aquir előkelők figyelmét, akik - feltehetőleg unalomból vagy kíváncsiságból - Godon ellen parancsolták a saját alattvalóikat.

Az ősfajok szülöttei belülről morzsolták fel Godon erejét. Magányosan, álruhában járták az országot, átkokkal sújtották a vidéket, külső létsíkokra nyitottak Kapukat, hogy démoni erőkkel pusztítsák a lakosságot. Godon mágusai alig győzték szétoszlatni az árnyakat, bezárni a Kapukat, eltávolítani az átkokat. Keményen ellenálltak: ilyen vagy olyan módszerekkel csaknem száz aquirt sikerült elpusztítaniuk. A Pyarron szerinti 1000. esztendőre a harcok elmérgesedtek, 1015-ben pedig az aquirok megnyitották a Kránra nyíló Keleti és Nyugati Kaput, majd 1110-ben egy elfeledett, gonosz síkra vezetőt, a rosszemlékű Délit.

Megkezdődött Godon hanyatlása. Az eseményeket csak felgyorsította, hogy 1134-ben - Krán egyik mesterhúzásának eredményeként - végérvényesen és visszavonhatatlanul életét vesztette a Belső Iskola nagymestere. Tanítványai sorra követték a halálba; a birodalom, mely nem létezhetett mágusai nélkül, esztendők alatt összeomlott.

A varázstudók egyik utolsó tette a Godoni Északi Kapu megnyitása volt. Ezen menekült el népük java része. Szétszóródtak szerte Yneven, még a távoli Északra is sokan eljutottak, a legtöbben mégis Pyarronban telepedtek le, átörökítve Godon nyelvét, a később Pyarron által elterjesztett Közös Nyelvet.

Azon kevesek leszármazottai, akik maradni kívántak vagy kényszerültek, nemzedékek során át figyelték, s lassanként kiismerték a Felföldet sújtó aquir átkok természetét. Megtanultak együtt élni azokkal, hozzászoktak a mostoha körülményekhez, az újból szikessé váló talajhoz, a fagyhoz, a lépten-nyomon előtűnő ősi romokhoz. E megkeseredett túlélőkből alakult ki a Felföld új népe. Tovább imádják régi istenüket, Javeát, dolgoznak, építkeznek és torzsalkodnak - immáron a mágia segítsége nélkül.

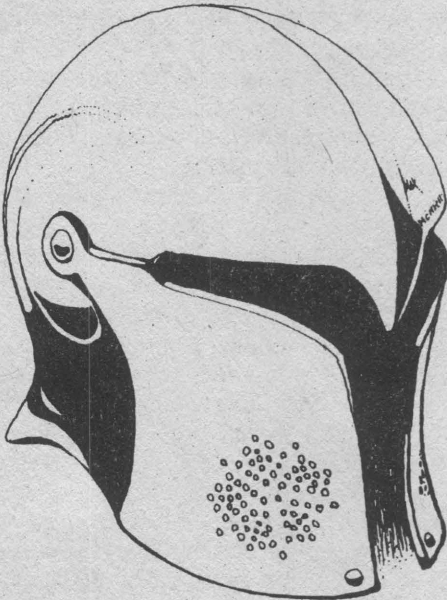
A jelenkor hatalmai

Pyarroni Államközösség

A Pyarroni Államközösség Dél-Ynev pyarroni vallású, Pyarronhoz számos szállal kötődő országait, városállamait tömöríti. Minden idők legkülönösebb szerkezetű országa, kiterjedését lehetetlen pontosan meghatározni; államai a Délvidék egymástól távol eső tájain fekszenek, olykor több ezer mérföldnyi gyéren lakott pusztaság, járhatatlan hegység vagy tenger választja el őket egymástól. Néhány esetben maguk a tagállamok sem többek egy-egy városnál vagy városnyi erősségnél.

A kezdetektől fogva mágikus Kapuk kötik össze őket, melyeken át az utazó egyetlen lépéssel egyik városból a másikba juthat. A Kapukat Pyarron mágusai készítették, s minden Kapu Pyarronba (egykor Ó-Pyarronba, ma Új-Pyarronba), a Kapuk terére nyílik. A városi gárda válogatott egységei őrködnek mellettük, és mindig készenlétben áll néhány varázsló, hogy szükség esetén lezárja a fenyegetett átjárót. A Kapuk hihetetlen mértékben megkönnyítik a közlekedést és a kereskedelmet az államok között, melyek így minden más országnál szorosabban összetartozó egységet képeznek.

Némi túlzással elmondhatjuk, hogy a Gályák Tengerének mellékén meghúzódó Hat Város Pyarron kikötője, a több ezer mérfölddel délebbre eső Lar-dor Pyarron kertvárosa és egyik egyeteme; Predoc az istállója, Edorl az éléstára, míg a jóval keletibb fekvésű Viadomo második fellegvára.





Vitathatatlan, hogy az Államközösség központja és vezetője Pyarron városa. A világ számtalan népének vallási központja, a Fehér Páholy székhelye, a tudomány és a művészetek fellegvára. Dicső titulusai rendíthetetlen tekintélyt kölcsönöznek neki a közösségen belül, bár a többi állam nem tartozik közvetlen irányítása alá. Különböző társadalmi rendszerrel, saját uralkodóval bírnak, vallásukon és érdekeiken túl csak Pyarron iránti feltétlen hűségük közös. Vezetőik szentírásként kezelik a pyarroni papság kéréseit és tanácsait - amit többszörösen is helyesen tesznek, hiszen Dreina papi rendjéből kerülnek ki Ynev legkiválóbb politikusai és közgazdászai.

Az Államközösség Nagytanácsa minden évben egyszer ül össze - az államok vezetői, uralkodói, és népes kíséretük részvételével -, hogy megvitassa a múltat és megtervezze a jövőt. A tanácskozásra minden alkalommal - legyen az rendes összejövetel vagy alkalom szülte gyűlés - Pyarronban, a Követek Palotájában kerül sor.

A Pyarroni Államközösség majd' három évezred alatt nyerte el mai formáját. Története Ó-Pyarron megalapításával kezdődött, s egybeforrt az új hit térhódításával. Az alapját jelentő első szövetség P.sz. 506-ban köttetett, mikor a Délvidéken megbukott kyr restauráció utolsó bástyája, a Hat Város Szövetsége hivatalosan is felvette a pyarroni hitet. Ekkor még csak a közös vallás erős köteléke fűzte egymáshoz a két - Kránnak kiszolgáltatott - apró, emberlakta országot. Újabb társakra P.sz. 996-ban leltek, a feudális hagyományokhoz ragaszkodó pyarroni nemesek alapította ikerállamban, a Pyarrontól elszakadt, ám oda visszavágyó Predoc és Edorl hercegségekben. Az ezredforduló ünnepélyes pillanata alkalmat szolgáltatott az Államközösség megalakítására: P.sz. 1000-ben, Dreina Tercének harmadik havában megszületett a híres dokumentum.

A Pyarron szerinti 1239-es első nomádjárás mindennél fényesebben bizonyította az új államalakulat katonai erőtlenségét: a négy egyesült nomád törzs harcosait csak közvetlenül a városfalak alatt sikerült feltartóztatniuk a védőknek. A fiaskón okulva Pyarron hozzálátott déli határainak kitolásához és megerősítéséhez, amihez mindenekelőtt tapasztalt harcosokra volt szüksége.

Elsőként Sempyer gigászi várát építették fel, ahol Pyarron forróbb vérű, harcos nemesei találtak otthonra. Alig húsz esztendővel később tizenötezer pyarroni hitre tért shadoni zsoldos érkezett a sztyeppére, s újabb két évtized múltán már állt példátlan méretű város-erődjük, Syburr. A leghosszabb előkészítő munkát a harmadik erősség létrehozása igényelte; pyarron hittérítői két évszázadon át alapozták meg a nomádok Nasti törzsének pálfordulását, míg végül, az 1400-as évek közepére, honosították az ősi hitüket megtagadó nomádokat. Félig föld, félig szikla erődjüket, Enysmont az utolsó aranypénzig Pyarron emeltette. A három végvárat, s a köztük felépülő kisebb erősségeket eleinte Déli Pajzsnak nevezték, később, ahogy a mesterségesen létrehozott államok növekedtek, lakosságuk gyarapodott, falvakat, városokat alapított, Pajzs Országoknak. A Három Pajzs Szövetség megnevezést elsőként az 1693-as Testvériségi Okirat említi. Ettől kezdve a Három Pajzs teljes jogú tagja a Pyarroni Államközösségnek.

A kudarcba fulladt 1810-es második, majd 1865-ös harmadik nomádjárás bizonyította az elgondolás helyességét, s újabb tapasztalattal szolgált a haditudományok részére: a nomád harcmodor alkalmatlan a kőerősségek bevételére. Ezen okulva a Dreina-lovagrend még a század végén hozzákezdett a nomádok utolsó megmaradt betörési útvonalának lezárásához a Salumion-hegység egyetlen hágóján. Az építkezés egy teljes évszázadot vett igénybe, ám 2017-re elkészült minden idők legbevehetetlenebb vára, Viadomo. Felépülésének pillanatától fogva a lovagrend központjául szolgált; Pyarron önálló államnak, s az Államközösség tagjának tekintette.

Az Államközösség utolsóként Lar-dort fogadta soraiba. Az iskolavárost 2647-ben alapította a Fehér Páholy, és a 2800-as évekre oly mértékig fejlődött, hogy a Papi Szék önnálló jogú tagként felvette az Államközösségbe.

A Pyarroni Államközösség immár több évezredes, ármányoktól és véres határvillogásoktól terhes háborút folytat Kránnal; s folyamatos, jelentős erőfeszítéssel védi belső területeit a déli nomád hordák portyáitól. Politikai és gazdasági eszközökkel küzd a Pyarroni Paktum betartatásáért, támogatására minden bajbajutott pyarroni hitű ország számíthat, legyen akár Délen, akár Északon. Kimondottan jó kapcsolatot tart fenn a Kereskedő Hercegségekkel, tán még jobbat a dzsad emírségekkel és a távoli Északi Szövetséggel, semleges, de baráti viszonyban áll a shadoni birodalommal, Dorannal, az elfekkel. Kevésbé jó a kapcsolata Ordannal, Toronnal és Gorvikkal.

Fennállásának legválságosabb időszakát a közelmúltban, a Dúlás Éveként emlegetett 3676-os esztendőben, illetve az azt követő évtizedben élte. Pyarron (mai nevén Ó-Pyarron) áldozatul esett Krán praktikáinak, és leromboltatott; lakossága az Államközösség többi országába és Shadonba menekült, a hit központja időlegesen Viadomóba költözött.

Pyarron büszke nemessége nem nyugodott bele a történtekbe, és pénzt, erőfeszítést, mágiát nem kímélve hozzálátott Új-Pyarron felépítéséhez. Mióta 3691-ben a város magja a Gályák Tengerének déli partján, a Dorlan deltájában felépült, az Államközösség új központjául szolgál.

Pyarron

Pyarron név alatt sokan, sok mindent értenek. Földrajzi értelemben a szó 3691 óta a Dorlan torkolatában meghúzódó Új-Pyarront jelenti. Azelőtt a ma csak Ó-Pyarronként emlegetett, a Dorlan folyása mentén fekvő várost illették így. Történelmi értelemben gyakran előfordul a Larmaron-medencét lakó nép országaként is, egyházi értelemben mint



vallási központ, filozófiai értelemben mint emberi értékrendek gyűjtőfogalma, mágikus értelemben mint a Fehér Páholy szinonimája szerepel.

Pyarron története

Ó-Pyarront a rég letűnt Godon kóbor lovagjai alapították. Járták a Délvidéket, hogy segítsenek a rászorulókon, óvják a gyengéket - ez az az eszme, mely a mai napig áthatja a pyarroni kultúrát. A gyéren lakott környéken akkoriban csak elszegényedett, északról menekült kyr telepesek éltek, a lovagok az ő védelmükre emelték fellegvárukat a Dorlan jobb partján égre törő szirten. A környék nomádoktól és Krán bérenceitől rettegő népe a fellegvár köré csoportosult; alig ötven esztendővel megalapítása után Pyarron már jelentős településnek számított, újabb fél évszázad múltán várossá duzzadt.

A messzi földről érkezett lovagok eleinte hazájuk vallását, Jedome hitét terjesztették, mígnem - ha a legendáknak hinni lehet - egyikük, bizonyos Selmo előtt megnyilatkoztak az új istenek, akiket pyarroni istencsaládként ismert meg a világ. Minden eddigi istennél közelebb álltak az emberek szívéhez, minden más istennél többet kínáltak - az emberiség mindig ilyen istenekre vágyott.

Selmo letette a kardot, és az új hit prófétájává lett. A vallás rohamosan terjedt: a súlyos vérteket és fegyvereket viselő férfiak látványa még az amúgy makacskodókat is belátásra, az új hit felvételére késztette. Néhány évtized alatt templomok nőttek ki a földből a túlparti szirten, a későbbi Istenek Hegyén. A szerzetesek és a lovagok megjelentével a csúcsok körötti pusztaságon megélénkült a gazdasági és a szellemi élet: Pyarron szerint 500-ban már pezsgő kereskedelmet folytató, igazi nagyvárosról beszélhetünk. Az eltelt fél évezred alatt a pyarroni vallás és eszme tüze futótűzként perzselte végig egész Ynevet, a régi hitek lassan oszló hamuját hagyva maga után. Az emberek mindenütt befogadták az új tanokat, és Pyarront a vallás központjává, szent földdé avatták. A város ékkőként tündökölt önnön dicsfényében, pompáját újabb és újabb adók és adományok gazdagították. Kultúrájának bűvkörébe vonta az egész világot, kelettől nyugatig, északtól délig szinte mindenütt.

P.sz. 1000-ben, az alapítás milleneumán az istenek megajándékozták a várost az Égi Templommal, mely ettől fogva felette lebegett, az Istenek Hegyéről nézve mindenkor a nap előtt, fényének glóriájával övezetten. Az Égi Templom glóbusza a mítosz főistene, Krad szentélyét rejtette, és otthont adott a prófétának, a hit terjesztőjének, az immár ezeresztendős Selmo atyának.

Ekkorra a Larmaron-medencében számtalan város, falu és erősség születetett, melyek, bár nem képezték részét Pyarron városállamnak, a fennhatósága alá tartoztak. Hitványabb történetírók - merőben helytelenül - ez okból nevezik Pyarront olykor országnak, s a Pyarroni Államközösséget pyarroni birodalomnak.

Három és fél évezreden át tartott Pyarron dicsősége, ám igazi fénykorát a XXXV. században élte. Ekkorra nyelve, melyet a godoni civilizációtól örökölt, a világ első Közös Nyelvévé lépett elő. Papjai, tudósai a legelismertebb tanácsadóknak számítottak szerte Yneven; az Aranykör Lovagrend, Krad isten rendje a legmegbecsültebb lovagrenddé vált. Iskoláiban, egyetemein ezrek és ezrek részesültek az összegyűjtött tudásból, könyvtáraiban számtalan nemzedék kutatta az ősi korok titkait.

Pyarron 1500 óta ideológiai háborút folytatott Kránnal, de fegyveres összetűzésekre kizárólag a Sötét Hegység hágóin, az úgynevezett Fekete Határ hosszában került sor. P.sz. 3670-ben azután - Krán ösztökélésére - az egymással örökkön marakodó nomád nemzetségek össszefogtak, és kráni varázslók hathatós támogatása mellett elsöprő erejű támadást indítottak a Pyarroni Államközösség déli határai ellen. Az öt évig tartó vérontás felemésztette az Államközösség tartalékait, lekötötte figyelmét és erőit; hiába érkezett segítség Pyarronba Ynev minden tájáról: Yllinorból, Erigowból, zsoldosseregek Shadonból és Erenből, 3676-ban Krán áttörte a Fekete Határnál kiépített védelmi vonalakat, és fegyveres hordákat okádott a világ fővárosaként emlegetett Pyarronra.

A felprédált városban egyedül az Aranykör Fellegvárába visszavonuló lovagok tartották magukat. A kráni seregek hónapokon át ostromolták a maroknyi ember védelmezte falakat, mégsem bírták megtörni a védők elszántságát. Selmo atya az Égi Templom mélyén várta Shackallort, a találkozást, melynek mindenképp el kellett következnie.





Három hónap múltán, erős varázslatok védelme alatt, a helyszínre is érkezett a tizenhárom kráni mágus, a tizenhárom istenfattya félisten. A varázspárbaj a próféta vereségével és halálával végződött: az Égi Templom a városra zuhant, maga alá temetve a lovagvárat, bátor védőivel együtt. A sors kegyetlen fintora, hogy az a féltucat ember, aki megóvhatta volna Pyarront a pusztulástól - Sonnor és a Fehér Páholy mágusai - semmit nem tehettek. A távoli Taba el-Ibara sivatagát járták éppen, hogy késleltessék Amhe-Ramun, az elvetemült amund isten újjászületését - ők hazájukat áldozták Ynev megmentéséért.

3676-ban Pyarron városa elpusztult. Egykor büszke népe szétszóródott a világban, az összegyűjtött tudás jelentős része a pusztulás martaléka lett.

Ó-Pyarron ma

P.sz. 3680 óta a szegénységet és önmegtartóztatást hirdető, a vallás fő irányzatától, a selmovitáktól elkülönülő pyarronita rend sosem látott méretű kolostorrendszert épít Ó-Pyarron romjain. Hallgatag, megkeseredett szerzetesek ők, akik az istenek bocsánatáért esedeznek. Pyarron bukásának okát a pompa hajszolásában, a nemesség fényűzésben látják, s hiszik, hogy az istenek sújtottak le haragjukban a városra.



Évtizedes, fáradságos munkával, két kezük erejével eltakarították a várost borító törmeléket, és a kövekből új épületeket - templomokat, rendházakat - emeltek. Elfordultak a világi élettől, nem veszik ki részüket a politikából, a történelem formálásából, a külvilág hírei sem izgatják őket. Naphosszat imádkoznak, meditálnak, dolgoznak - minden mukát maguk végeznek, kívülállót nem fogadnak be maguk közé. Adományokra nem tartanak igényt, javakat nem vásárolnak, abból élnek, amit a két kezük megtermelni képes. Városnyi kolostorrendszerüket magas falak övezik, soraikban számtalan meghasonlott katona, fegyverforgatásban járatos pap akad. Megvédik magukat a vidéket fosztogató nomád és ork hordáktól, de minden más behatolótól is. Különös, vad papi mágiát használnak, a harcban fanatizmus és bátorság jellemzi őket.

Nem osztják fel maguk közt az istencsalád tagjait, mindannyian az összes isten papjai; hirdetik, a pap hitének mélységében sosem tehet különbséget valamely istenség javára, a többi hátrányára. Mindig ahhoz az istenhez imádkoznak, aki az adott témakörben érintett, de mindet egyként imádják.

Ó-Pyarron államformája teokrácia; a kolostorrendszert a legmagasabb rangú és tudású szerzetesek irányítják. Hivatalos nyelve a pyarroni, lakossága kizárólag pyarronita szerzetesekből áll.

A ruhák szerepe e tájon a test takarására, a hideg elleni védelem biztosítására korlátozódik. Színüket a praktikum határozza meg - minél nehezebben koszolódjanak. Hasonló elvek nyilvánulnak meg a ruhák anyagában is: a durva, nehezen kopó és szakadó szöveteket kedvelik. Általában barna, szürke, sötétzöld, gyakran rojtosra hordott csuhát viselnek, melyeket derekukon kötéllel vagy széles bőrövvel fognak össze. Ékszerek, drágaságok viselete, a ruhákon bárminemű díszítés alkalmazása szigorúan tilos. Harcban vértet soha nem hordanak, fegyverük az egykezes kard, a buzogány, a tőr.

Ó-Pyarronban nincs kereskedelem, a kolostor csekély javaiból a szerzetesek egyenlő mértékben részesülnek - következésképp árak sincsenek.

Az itteni iskolában kizárólag szerzeteseket nevelnek. A közbiztonság tökéletes, a kolostorrendszeren belül bűnözés gyakorlatilag nincs. A törvény szigorú: nem tesz különbséget súlyosság szerint a bűntények között, úgy tartja, a szándék a fontos. A bűntettre egyfajta büntetés létezik, ez pedig a kiűzetés.

Új-Pyarron

Pyarron büszke nemessége - a kilencszázöt ősi család és a főpapi dinasztiák - nem nyugodtak bele Pyarron pusztulásába. Nem mutattak hajlandóságot sem a pyarronitákhoz hasonló önmarcangolásra, sem a belenyugvásra. Vallják, Pyarron nem város, hanem eszme, melynek tovább kell él-



nie, és tovább is él. Ó-Pyarron nem volt más, mint az eszmének állított emlékmű, mely, ha leromboltatott, hát újra emeltetik. Másfél évtizedes előkészítő munka után hozzáláttak Új-Pyarron városának megépítéséhez, a mediterrán éghajlatú Predoc tőszomszédságában, a Gályák Tengerének partján. A folyó, mely az új várost felezi, azonos azzal, amely Ó-Pyarronot is átszelte egykor.

Az építkezés a mai napig folyik, s Pyarron varázslói és mágusai is kiveszik belőle a részüket. A városban minden épületet egységes stílusban, a környező hegyekben bányászott különleges kőből, a helybéliek által fehér gránitnak nevezett peridanból emelnek. A deltavidék kanyonjainak mélyén csillanó folyóágak, a fák és bokrok zöldellő foltjai, a szirtek fokain gyöngyházfehéren ragyogó épületek festői látványt kínálnak a környező dombhátakról letekintő látogatónak.

Új-Pyarron - lakói egyszerűen csak Pyarronnak nevezik - örökölte elődje szellemi és kulturális nagyságát. Újból, még pompásabb, még terjedelmesebb formában felépítette a Nagyvilág Bibliotékát, az Egyetemvárost, a Kapuk terét, de még a Fellegvár és az Istenek Hegye megfelelőjét is. Legnevezetesebb jelképe mégis a Tűtorony, a Fehér Páholy mágusainak lakhelye. A város már négy eszetendő múltán hatalmasabb, mint Ó-Pyarron volt valaha is; erdők érintetlenül hagyott részletei, parkok, rendezett kertek tagolják. Mondják, nincs még egy város a világon, mely határain belül ennyi növénnyel büszkélkedhet. Az utakat, tereket, a város belterületein kígyózó ösvényeket szökőkutak, szobrok ékesítik; az égretörő szirtek között, az ezer ágra szakadt Dorlan vize felett díszes hidak ívelnek át.

Új-Pyarronban majd' mindent megvásárolhat és megtanulhat az utazó. Többen közülük évekre, évtizedekre itt maradnak, hogy a méltán világhíres Pyarroni Egyetemvárosban tanulhassanak, s a diákévek múltával gyakran a végleges letelepedés mellett döntenek. Majd' minden tudományt oktatnak itt, a mágiától a mechanikáig, a haditudományoktól a művészetekig. Minden jelentős pyarroni hitű lovagrend fenntart a városban legalább egy rendházat, s ezek legtöbbjében kiképzés is folyik; a legnagyobb tekintélynek azonban az Aranykör és az Oroszlán lovagrendek örvendenek.

A távoli Lar-dor harcos- és varázslóiskoláinak növendékei is gyakran a városban laknak, hiszen a Kapukon át bármikor visszatérhetnek mestereikhez.

Új-Pyarron minden tekintetben méltó nagy elődje örökségéhez. Államszervezete teokrácia. A legfelső hatalmat a különböző istenek főpapjainak tanácsa, a Papi Szék birtokolja, és Dreina papi rendje gyakorolja. Hivatalos nyelve a pyarroni legtisztább beszélt változata.

A pyarroniak magas, szalmaszőke hajú, fehér bőrű emberek. Vonásaik nemesek, arcélük finoman metszett, szemük világos. Szerfelett műveltek, és erre meglehetősen büszkék is.

Mivel a vidék éghajlata kellemes, az itt lakók nem hordanak súlyos, bársonyból, brokátból készült ruhakölteme-



nyeket. A selymet - különösen a finom, lágy selymet - részesítik előnyben. Lenge, fehér inget szabnak belőle, s hasonlóképp szellős pantallót. A derekukra - praktikus okból - széles bőrövet csatolnak: ebbe dugják tőrüket, erre kötik kardjuk hüvelyét. A nők gyakorlatilag csak kebleiket takarják el, rafinált szabású, parányi ruhadarabokkal, s ha feltámad a tenger felől a hűs szellő, selyem kabátkába burkolóznak. Szoknyát nemigen hordanak, inkább zavarbaejtően lágy selyemből készült, szélesszárú, sejtelmes szoknyanadrágot. A színek közül a fehér hódít, de évszaktól és divattól függően szerephez jut a világos- és a mélykék, sőt, olykor még a fekete is. A zárkozottabb természetű pyarroni férfiak kedvenc színe a méregzöld. Pyarronban - tán mondanunk sem kell - annyi az utazó, hogy lakói nem ütköznek meg a legszokatlanabb öltözékeken sem.

Az árak magasak, a kínálatra azonban senkinek sem lehet panasza.

Pyarronban hivatalosan lovagnak, harcosnak, papnak, paplovagnak lehet tanulni, de akadnak itt magányos mesterek, apró iskolák is, ahol gladiátorok, boszorkányok, bárdok, kard- és harcművészek oktatják tudományukat. A város vezetése rossz szemmel nézi a titokban tevékenykedő - de tevékenykedő - tolvaj-, fejvadász- és boszorkánymesterklánokat. Tűzvarázslónak Pyarronban sem lehet tanulni.

A közbiztonság kivételesen jó; a törvények szigorúak, már-már kegyetlenek; a város hatékony eszközökkel bír betartatásukra.

Hitéletében a pyarroni vallás eredeti, újabban selmovitának nevezett irányzata az uralkodó. Minden istennek külön papjai vannak. A városban számlálhatatlanul sok templom akad, túlnyomórészt pyarroni hitűek. Eldugott zugokban, mellékutcákban azonban más, a Pyarroni Paktumot betartó vallás szentélyeire is ráakadhat a látogató.

Pyarroni titkosszolgálat

Létéről és tevékenységéről sokat, tagjairól szinte semmit nem tud a világ. Sokan azonosítják a pyarroni illetőségű kalandozókkal, s manapság összefüggébe hozzák egy Smaragd Testvériségként ismert szervezettel, illetve egy Lord Racen nevű, közkedvelt pyarroni nemesúrral is.

Ami bizonyos, a titkoszolgálat Pyarron (és a Pyarroni Eszmeként emlegetett világnézet) védelmét látja el Yneven, hírszerzéssel és titkos akciókkal. Megalakulásának körülényeiről és időpontjáról nem ismertek a részletek; a szervezet először a Pyarron szerinti II. évezred alkonyán hallatott magáról. A századok során számtalan rend és nemesi udvar mögé rejtőzött, de mindig időben fedőszervet váltott.

A titkosszolgálat ügynökei a Délvidék minden országában fellelhetők - a lelkes műkedvelőktől a hivatásos kémekig -, a Pyarron politikájában jelentősnek számító államokban teljes ügynökhálózatok és titkos rendházak működnek. A különleges ügynökök - tapasztalt kémek, varázslók és fegyverforgatók - a legkülönb kiképzést kapják, kiváló mesterektől tanulják tudományukat.

Egy részük fejvadász. Ők shadoni árnyékjárók, ereni embervadászok, de javarészt Gorvikból kivándorolt fejvadászok leszármazottaitól örökölték mesterségüket.

Köztudott, hogy a titkosszolgálat ügynökei között számtalan a kalandozó, aki felajánlja szolgálatait az emberiség bástyájaként emlegetett városnak. Hogy miféle feladatokat hajt végre, arról minden ügynök mélyen hallgat - de az akciók ritkán vértelenek. A titoktartást elsősorban az ügynökök védelme indokolja, hiszen Kránnak és csatlósállamainak fejvadászai, nyomolvasói és bérgyilkosai Ynevszerte valóságos hajtóvadászatot rendeznek a titkosszolgálat leleplezett ügynökei után - a tetemes kárnak köszönhető ez, melyet a szervezet okoz Ranagol birodalmának.

A pyarroni titkosszolgálat világszerte hatékonyságáról és sajátos módszereiről ismeretes. Jelentős események, politikai cselszövevények ritkán maradnak rejtve előtte. Mondják, a Délvidéken bármi fontos történik, két embert mindig találsz a környéken: Krán kémjét és a pyarroni titkosszolgálat ügynökét.

Hat Város

A Hat Város a Délvidék egyik legősibb emberlakta országa. Egykor, Dél történelmének hajnalán, mikor a Sheral bércein átkelve megérkeztek a kyr menekültek első csoportjai, a mai Hat Város területe mutatkozott a legalkalmasabb élettérnek. Keletre az Ibara sivataga terpeszkedett, s ez megnyugtatta a folytonos támadások elől menekülő északi embernépet. Délről a Gályák Tengere (ők nevezték el így) zárta el az utat, nyugat és észak felől pedig hegyek karéja. A kisebb tengert megszégyenítő öböl partjaira egyetlen út vezetett, egyetlen folyó vágta kanyon. A tenger halakban, a hegyek mélye ércekben bővelkedett, a lankás domboldalak erdeiben pedig temérdek vad kóborolt.

Néhány évtizeddel később, a Pyarron előtti XXV. század végén már hat város sorakozott a parton - egymással kereskedtek, békében, nyugalomban éltek. Hamar megfogant a gondolat, hogy megkíséreljék idelent helyreállítani Kyria dicsőségét, távol a nyomasztó emlékektől, a letűnt idők bűnein rágódóktól. A tervhez a hegyeken túli, északabbra fekvő városok is csatlakoztak, és a századfordulóra megalakult a Kie-Lyron Szövetség.

Azonban elmúltak már azok az idők, mikor Krán megtűrte az övével ellentétes felfogású civilizációk jelenlétét a Délvidéken. A kie-lyroniak nem voltak felkészülve azokra az aljasságokra, melyek annyira jellemzik Kránt, s melyet azóta oly alaposan megismerhetett a világ. Shackallor birodalma egyetlen évszázadot engedélyezett magának a sikerre - ennyi elegendőnek bizonyult, hogy politikai mesterkedéssel, mágiával szétbomlassza a Szövetséget.



Kie-Lyron városállamai pusztító háborúba keveredtek egymással, egyedül az öbölparti hat város maradt meg egyfajta laza szövetségben. Korabeli történetirók nemigen léteztek, de a későbbiek krónikáikban ehelyt említik először a Hat Város Szövetsége nevet. Elmúlt két évezred - nagy idő - de a Gályák Tengerének északi mellékén mintha abbamaradt volna múlása. A csalódott nép hitte is, nem is a kyr isteneket - nem volt mit köszönnie nekik -, mígnem a Pyarron szerinti I. században ide is elért az új vallás futótüze. Az V. századra gyakorlatilag a teljes lakosság az új istenekhez fohászkodott - elsősorban Antohhoz, a Vizek Úrnőjéhez. Időszerűvé vált az évezredes rend megváltoztatása - 506-ben a Hat Város hivatalosan is elsődleges vallásává nyilvánította az új istenek imádatát, majd csatlakozott az Államközösséghez.

A Hat Város kezdetektől fogva a hajózás területén öregbítette saját és az Államközösség hírnevét. Óriási három-, négy- és ötevezősoros gályái a tenger mélyére küldenek bármilyen bárkát és hajót, melynek léte sértheti Pyarron érdekeit.

A városokat egy-egy ősi vérvonallal büszkélkedő uralkodócsalád irányítja, az Államszövetség közös ügyeiben a belölük alakuló Szenátus dönt.

A hivatalos nyelv a pyarroni, bár errefelé a kontinens majd' minden élő nyelvét megértik.

A Hat Város lakói magas, aranybarna bőrű, hullámos, sötét hajú emberek. A férfiak nagy súlyt fektetnek a kidolgozott izomzatra, a nők a csábító, buja megjelenésre. A férfiak ágyékkötőt, felette térdig érő szoknyát hordanak, felsőtestüket - ha mellvértet nem öltenek - vagy szabadon hagyják, vagy csak a vállukon vetnek át egy gondosan összehajtogatott, hűvösebb időben köpönyegként szolgáló ruhadarabot. A nők elöl-hátul mélyen kivágott, lenge ruhát, hosszú szoknyát viselnek, amit csípőjük és kebleik ívének kihangsúlyozása végett a derekuknál övvel húznak össze. Mondják, a Délvidék asszonyai közül ők értenek a legjobban a férfiak nyelvén, ők ismerik legjobban a csábítás tudományát. Azt is beszélik, mindenre kaphatók.

Az árak - a Kapu-hálózatnak hála - mérsékeltek. E tájon harcosnak, gladiátornak, papnak, bárdnak tanulhatnak az ifjak.

A kikötővárosok nem épp jó közbiztonságukról híresek. A bűnt a nagy vagyonok közelsége és a sokaság szüli, a büntetlenség esélyével a távolságok kecsegtetnek - pedig a törvények szigora, a hatóságok keménysége nem hagy maga után kívánnivalót.

A Hat Városban a pyarroni vallás selmovita irányzata, elsősorban Antoh kultusza dívik.

Predoc és Edorl

P.sz. 950 környékén Pyarronban már megkezdődött a millenneum előkészítése. A várost ekkoriban a kilencszázöt ősi pyarroni család irányította. Mivel ezek jelentős része főpapi dinasztiákká alakult, az egyház befolyása lassan meghaladta a világi urakét. A teokráciára való áttérést az 1000 éves évfordulóra tervezte a város vezetése.

Akadtak azonban egyes megrögzötten világi gondolkodású családok, melyek nem kívánták a hatalomátvételt, ám annál inkább vágyták a terjeszkedést. Nem tápláltak gyűlöletet az egyház és annak vezetői ellen, pusztán úgy vélekedtek, egy népnek országa, egy országnak királya kell legyen. Mikor látszott, szavuk többé nem meghatározó, úgy döntöttek, elhagyják a várost, hogy saját országot alapítsanak. Átkeltek a Larmarionon, és a Gályák Tengerének déli partján hullámzó dombságon telepedtek le.

Nekiláttak királyt választani. Évtizedek teltek el eredménytelenül, miközben gyakran véres belviszályok dúlták az apró államot. Végül két pártra szakadtak, és tán pusztító háborúba is kezdenek, ha Pyarron békítő szándékú politikus papjai nem állnak elő a megoldással: az országot két hercegségre, Predocra és Edorlra osztották.

Az ikerállamban helyreállt a rend, a nemesség évek alatt megbékélt. Néhány évtized múltán, mikor a sérelmeket megélt nemzedéket már felváltotta az új, többé semmilyen ellentét nem feszült közöttük. Így van ez azóta is, bár az ország két felét egyetlen hercegnek sem sikerült egyesítenie. Beszélik, akadtak néhányan, akik megpróbálták - ám saját nemességük mészárolta le őket.

Az ikerállam népe és urai soha nem feledték származásukat, s mindig is némi honvággyal gondoltak Pyarronra.



Az emlékek apáról fiúra szálltak, eltorzultak, s végül egyfajta öröklött fanatizmussá lettek. P.sz. 996-ban Predoc és Edorl örömmel lépett az Államközösségbe, és később is mindig készen állt Pyarron védelmére, kéréseinek teljesítésére.

Katonailag mindkét állam erősnek mondható. Predoc lovagjai hírésen könnyű, a mozgást alig gátoló, különleges teljes vértezetet viselnek, és szemvényvesztő ügyességgel forgatják hosszú pengéjű, borotvaéles kardjukat. Messze földön híres méneseikből könnyűléptű, a nehéz harci lovakkal versengő teherbírású hófehér telivérek kerülnek ki. Mondják, a pegazusok vére csörgedez bennük, amiben lehet is némi igazság, tekintve, hogy némelyik predoci nemesúr istállójában a mai napig találni ezekből a ritka, szárnyas lovakból.

Edorl jó ideje felhagyott a lovagi harcmodorral. Seregeit kivételesen képzett számszeríjászok és fegyelmezett vértes gyalogosok jellemzik. Zsoldosai jó hírnek örvendenek szerte Délvidéken, bár meg kell valljuk, nem érnek shadoni vagy ereni társaik nyomába.

Az ikerállam gazdaságilag is erős lábakon áll. A Predoc dombjain érlelt óbor és a völgyeiben nevelt telivér ménesek világszerte öregbítik az ország hírnevét, és gazdagítják nemesurainak kincseskamráit. Az Edorl alföldjén termelt gabonát évente kétszer aratják, a bőséges termés nem csupán az Államközösség ellátására elegendő, még a Kereskedő Hercegségek magtáraiba is jut belőle.



A Pyarron pusztulását okozó Dúlás elkerülte mindkét országot - messzire estek a háború központjától. Ha a Larmarionon olykor át is keltek az ork hordák, az ikerállam seregei megfutamították őket. A káosz persze a Gályák Tengerének partján is éreztette hatását: az Államközösség gazdasága összeomlott, a piac beszűkült, s bár éhes száj mindig akadt, a gabonáért fizetni képes kereslet nemigen. Az ikerállamot is elérte a nincstelen menekültek áradata, ellátásuk, testvéri megsegítésük kiürítette a kincstárakat. A páncélokon kissé megfogytak a színarany díszítések, a drágakőberakások, kevesebb méregdrága predoci óbor fogyott a vacsoraasztalok mellett, de a szellem és a pyarroni eszmék iránti hűség töretlen maradt.

Mindkét állam hercegség, két külön hercegi családdal - az uralkodó mindig ezekből kerül ki. Predocban a rang öröklődik, Edorlban az előző uralkodó halálával a főnemesség választ utódot a hercegi családba tartozó jelentkezők közül.

A hivatalos nyelv a pyarroni, a lakosság zömét pyarroni nemesek adják, de szép számmal akadnak itt shadoni bevándorlók is. Öltözködési szokásaikban valamennyien Pyarront követik. A férfiak csak akkor öltenek teljes vértezetet, ha hadba indulnak. A díszvértek a meleg éghajlatra való tekintettel nem fedik az egész testet. A gazdagon díszített mellvértek, lábszár- és alkarvédők, lemezekből összefűzött csataszoknyák a helyi ötvösmesterek munkáját dicsérik.

Predocban és Edorlban az árak - a nyitott Kapuk áldásaként - a pyarroniakat követik. A helyi - másutt luxuscikknek számító - termékek olcsóbbak valamivel.

Predocban lovagok és harcosok, Edorlban csak harcosok képzése folyik.

A közbiztonság mindkét hercegségben megfelelő. A törvények Pyarroni mintára szigorúak, de betartatásukra nem rendelkeznek olyan hatékony eszközökkel, mint a nagy példakép.

Az ikerállam lakói a pyarroni vallás selmovita irányzatát követik.

Sempyer

Sempyer város-erődjét az Első Nomádjárás után, P.sz. 1250 körül emelte Pyarron városa. Az építkezésre messze délen, a Lar-doron is túl került sor; a munka elvégzésére - költségeket nem kímélve - a távoli Tarinból hozattak törpe építőmestereket. A gigászi erősség alapját a sztyeppén magasodó terebélyes sziklák egyike adta, ezt fúrták-faragták a különös mesterek, s erre húzták végül a vastag falakat, bástyákat. Sempyer, mely már kívülről is óriásnak látszik, földalatti folyosóival és termeivel együtt majd' ötször akkora. Szerepe az első pillanattól fogva kettős volt, többszörösen



szolgálta Pyarron biztonságát. Útját állta a nomádok északra irányuló portyáinak, emellett lehetőséget adott Pyarron forróbb vérű nemeseinek indulataik levezetésére, harci kedvük kiélésére.

Sempyer mellett zajlottak a Délvidék talán legvéresebb, történelmileg mégis jelentéktelennek mondható csatái. A nomádok nem nyugodtak bele, hogy akad város, melyet nem rabolhatnak ki, nem égethetnek porig; az erődöt lakó felbőszített nemesek pedig nem ismertek kíméletet. Sok szempontból sötét korszak volt ez - Pyarron papsága a mai napig szemlesütve gondol vissza Sempyer alapításának első évszázadára.



A P.sz. XV. századra lassan lecsendesültek az indulatok. Sempyerben felnőtt egy új nemzedék, melynek tagjai már a félig föld alatt rejtőző erőd-várost érezték igazi otthonuknak. Hiába állt tárva-nyitva a Kapu Pyarron és Sempyer között, a harcos ifjak idegenül érezték magukat a nagyvárosban; nem kértek annak finomkodó szokásaiból, nem vágytak lakósainak furcsálkodó, olykor ijedt pillantásaira. Ruházatuk nem hasonlított már a városiak finom öltözetére - karddal az oldalukon, vértben jártak-keltek, s modoruk sem hajazott már a pyarroni etikett által megkívántra.

Sempyer megmaradt annak, ami az első években volt: Pyarron végvárának. Soha nem árulta el a várost, soha nem fordult ellene, de többé nem érezte magát a gyermekének. 1500-ban önnállóságot kapott, 1693-ban - két testvérvárosával együtt - felvétetett az Államközösségbe. Lakossága keveredett a honosított nomádokkal, a szomszédságába költöztetett shadoniakkal; környezetében falvak, városok születtek. Az általa védett területen megindult a hétköznapi élet, a városiak kézművességgel, kereskedelemmel, a falusiak földműveléssel, a vándoló pásztorok rideg állattartással keresték kenyerüket. Az adók Sempyerbe folytak be, és a bevétel mindig elegendőnek bizonyult a katonaság fenntartására. A második ezredfordulóra vakság lett volna Sempyert városállamnak, s nem országnak nevezni.

A 3676-os Dúlás, de különösen az azt megelőző nomád támadások érzékenyen érintették az országot. Falvait, városait felégették, népét lemészárolták; néhány kisebb erősséget kivéve jóformán csak Sempyer maradt érintetlen. A város-erőd lakossága nem jött zavarba: háborúzott, hisz mióta az eszét tudta, nem csinált egyebet. Védőinek sorait a várba szorult predoci és erigowi lovagok, edorli számszeríjászok, ereni zsoldosok gyarapították. A Dúlás után, mikor Krán - szokásához híven - magára hagyta szövetségeseit, cudar idők jöttek a nomádokra. 3685-ben, mintegy utolsó fellángolásként, még bevették Sempyer várát, de megtartani nem tudták: még ez év őszén visszafoglalta egy Nogren Praedarmon nevű, az élettel meghasonlott sempyeri nemes és rettegett szabadcsapata. S bár Nogrennek később nyoma veszett, Sempyer hercege grófi címmel ajándékozta meg, és katonái azóta is visszavárják, mint új várkapitányukat.

Sempyer hercegség. A hatalmat a hercegi családból kikerülő uralkodó, s jobbján Sempyer várkapitánya gyakorolja. Hivatalos nyelve a pyarroni, falai közt megértik az erv, a shadoni és a nomád szót.

Lakossága pyarroninak szokta vallani magát, ám valójában pyarroni, nomád és shadoni keveredésből kialakult új nép. Mindent elnevezni vágyó bölcsek pierekként emlegetik őket.

A sempyeriek az egyszerű, kényelmes, könnyen felölthető ruhákat kedvelik. Nem elhanyagolandó szempont, hogy rá lehessen húzni a láncingre, fölé lehessen venni a mellvértet. Színük leggyakrabban fekete - ami meglehetős visszatetszést kelt az Államközösség más népeinek szemében. A kard - de legalább egy döbbenetesen hosszú tőr - hozzátartozik az általános megjelenéshez. A nők a kebleket kiemelő, mélyen kivágott felsőruházatot és szűk, testhez tapadó nadrágot viselnek; a hideg ellen földig érő prémpalástot terítenek a vállukra.

Az alapvető élelmiszerek olcsók, a fényűzési cikkek méregdrágák - és általában a kutyának sem kellenek. Fegyverek és egyéb háborús kellékek iránt óriási a kereslet, számtalan kereskedő szedte már meg magát az árusításukon.

Sempyerben lovagnak vagy harcosnak tanulhat az ember, bár az is megtörténhet, hogy a tolvajmesterség helyi nagyjai okítják szakmájuk fortélyaira. A közbiztonság alapvetően jónak mondható; a várban szigorúak a törvények és sok a katona, ám a földalatti járatok kusza labirintusa mindig is remek búvóhelyet kínált az alvilági klánoknak. A váron túli sztyeppén mindig lehet számítani nomád rajtaütésekre, s újabban kóborló zsoldosok rablótámadására is.

Az országban a pyarroni vallás selmovita irányzata dominál. Különösen Arel, Darton, Kyel - s újabban Uwel - kultusza dívik.

Syburr

Pyarron mindig is jó kapcsolatban állt Shadonnal. XII. századi kérése, melyben harmincezer jól képzett vértes gyalogos zsoldos bérléséről esett szó, a katonailag már akkor is



erős Birodalomban megértő fülekre talált. A tárgyalások végére a szám ugyan a felére esett vissza, a felkínált összeg pedig a kétszeresére emelkedett, de öt év múltán sor kerülhetett az időszakos térkapu megnyitására. Shadon mezőiről tizenötezer állig felfegyverzett katona menetelt át a Sempyertől nyugatra eső sztyeppére egyetlen délelőtt leforgása alatt. A helyi nomád nemzetségek soraiban nagy volt a meglepetés, a riadalom, végül fejveszett a menekülés - a zsoldossereg vér nélkül foglalta el új otthonát.

Az eredeti megegyezésben ugyan szó sem esett a shadoni katonák letelepítéséről, sem pyarroni hitre való áttérítésükről, ám a Papi Szék olyannyira féltette a szent város biztonságát, hogy hajlamosnak mutatkozott tágan értelmezni az egyezség idevágó passzusát. Száz esztendőre előre kifizette minden katona zsoldját, Sempyer mintájára erődöt építtetett a számukra, amit haladéktalanul önálló állammá is nyilvánított. A shadoni zsoldosok város-erődje a Syburr nevet kapta. A katonák a maradás mellett döntöttek.

Shadon királya sokáig bánkódott még tizenötezer kiváló katonája után, s a híresen jó kapcsolat is alaposan megromlott. De nem volt mit tenni, az idő pedig begyógyította a sebeket; Pyarron kicsit szégyenkezett, a zsoldosok remekül érezték magukat, s néhány évtized múltán már Shadon királya is csak nevetett a dolgon.



A syburri zsoldosok - a sempyeri nemesekkel ellentétben - előszeretettel jártak át Pyarronba a nyitott térkapun, és a pyarroni leányok is szeretettel látták a vállas, szálfatermetű idegeneket. A syburri kaszárnyák lakóházakká alakultak, a katonadalok mellett egyre gyakrabban hangzottak fel bölcsődalok. Syburr várossá lett, kanyargós, kikövezett utcákkal, egy- és kétszintes házakkal, szobrokkal, templomokkal - de továbbra is magas falak és erős bástyák övezték.

Syburr szerencsésebbnek mondhatta magát Sempyernél: a nomádok az első pillanattól fogva rettegtek tőle, akár a tűztől. Soha nem tudták feledni a föld dübörgését a harmincezer talp alatt, mikor a tetőtől-talpig fémbe öltözött katonák serege kibontakozott a reggeli ködből. Hosszú évszázadok teltek el, mire egyáltalán a falai közelébe merészkedtek. Ezalatt Syburr megerősödött; a tőle északra eső területeken éppúgy városok és falvak alakultak ki, mint Sempyer mögött. A shadoni nyelv lassan átadta helyét a pyarroninak, bár számtalan, az őshazából hozott jövevényszóval gazdagította azt. 1693-ban Syburr is tagja lett a Pyarroni Államközösségnek.

A syburriak jókedélyéről, egyenes jelleméről regéket zengenek mindenütt. Egyetlen mesemondó sem felejti el megemlíteni, hogy a syburri katonák a mai napig nem fedték mesterségüket: éppoly fegyelmezetten, éppoly bátran állnak hadrendbe, mint szépapáik Shadon mezőin. A nomádok, ha megpillanják súlyos vértjeiket, kopjáik erdejét, a kardjuk pengéjén megcsillanó napfényt, bizony kétszer meggondolják, rájuk rontsanak-e.

A Dúlás dúlást hozott Syburra is. A 3676-os évet megelőző esztendőkben nomád hordák égették fel városait, falvait, de magát Syburrt ismét nagy ívben elkerülték. Pyarron lerohanásával egyidőben azonban orkok tűntek fel falai előtt, sokaságuk még a félelmet nem ismerő syburriakat is aggodalommal töltötte el. Nem egy kráni lovagrend is a város alá vezényelte portyázó csapatait, s a lovagokat néhány varázstudó is elkísérte. Syburrt a megbocsátó őshaza mentette meg: elküldte lovagjait és zsoldosait egykori fiainak megsegítségére. A város védereje megkétszereződött, a syburriak elszántsága pedig megszázszorozódott, mikor a shadoni sereg átvágta magát az ostromgyűrűn, és csatlakozott a falakat védő vértes gyalogsághoz. Syburrt sem Kránnak, sem a nomádoknak nem sikerült bevenniük soha.

Államszervezete hercegség. A hercegi család a zsoldossereget egykor vezető shadoni lovag leszármazottainak tartja magát - minden bizonnyal megalapozottan.

A hivatalos nyelv a pyarroni enyhén torzult változata, melyben számtalan shadoni eredetű jövevényszóra bukkanhatunk. A lakosság syburrinak nevezi magát, ami esetükben a shadoni és a pyarroni vér szerencsés keveredését jelenti - ereikben inkább ez utóbbi folyik. A syburri férfiak magasak, erőteljesebb testalkatúak, mint a pyarroniak, a nők alacsonyabbak és teltebbek. Hajuk sötétszőke vagy barna, bőrük sötétebb árnyalatú.



Syburrban a nehéz, súlyukban és merevségükben vértekre emlékeztető brokát- és bársonyruhákat részesítik előnyben. Szükség is van rájuk, mert a város-erőd falai között, főként az esős évszakban, cudar hideg uralkodik. A térdig érő zubbonyokat derékban széles bőrövvel fogják át, a lábra szűk pantallót és térdig érő csizmát húznak. A férfiak a sötét színeket, főként a bíbort, a bordót, a méregzöldet és a tintakéket kedvelik. A nők hosszú, derékban szűk, a kebleknél mélyen kivágott, világos ruhákat viselnek, és nem vetik meg a fűzőt sem.

Syburrban az élelmiszerek és a helyben készített kézműipari termékek olcsók, a kereskedők portékái valamivel a pyarroni árfolyam felett kelnek el. A városban kiváló fegyver- és páncélkovácsok dolgoznak, munkájuk nem olcsó, de kifizetődő.

Ehelyütt csak harcosnak - nehézvértes gyalogosnak - tanulhat az ember.

A városban a közbiztonság jó, bár számtalan alvilági klán megvetette már a lábát a falak között. A környező területeken folytonos nomád portyákra, ork rajtaütésekre és rablótámadásokra lehet számítani.

A pyarroni vallás selmovita irányzata a meghatározó, a syburriak elsősorban Arelt, Ellanát és Gilront imádják.

Enysmon

Pyarron népe már a város megalapítása előtt rettegte a portyázó, fosztogató nomád nemzetségeket. Mikor a Kradlovagok felépítették fellegvárukat a Dorlan partján, a veszély több mint egy évezredre megszűnt. Hogy mégsem múlt el teljesen, arra az 1239-es Első Nomádjárás döbbentette rá a város félelemtől dermedt lakosságát. Négy nomád nemzetség zúdította fegyelmezetlen seregét a civilizált világra, s az Államközösség négy államának egyesített hadereje is csak közvetlenül Pyarron falai előtt fékezte meg őket.

Ezen előzmények pontos ismerete szükségeltetik ahhoz, hogy felmérhessük, micsoda merész vállalkozás volt Pyarron részéről a vad, démonidmádó nép "honosítása." A terv végrehajtását alapos tervezés előzte meg, és gondos kivitelezés jellemezte. Alig egy esztendővel az 1239-es események után elindultak a nomádok közé az első, önkéntes hittérítők, hogy kiismerjék azok szellemeket és démonokat félő hitét. A bátor vállalkozók közül alig néhányan tértek vissza, ám az ő elbeszéléseik alapján Pyarron teológusai hozzáláthattak a nomádok hitének tanulmányozásához, a mitológiájukban fellelhető gyenge, támadható pontok feltérképezéséhez. A terv második fázisában megalkottak egy a pyarronihoz hasonló, ám elképzelt vallást, mely a nomád hit hiányosságaira rávilágítva lerombolhatta a primitív nép hitét. Újabb hittérítők indultak útnak, legtöbbjük ismét életét áldozta a sikerért, ám a XIV. század közepére a Nasti nomád nemzetségben szárba szökkent az elvetett mag, teret nyert az új vallás. A harmadik hullámban érkező hittérítőknek már jóval könnyebb dolguk volt, mint elődeiknek: a Pyarron által kreált tévhittől átvezették a Nastikat az igazi pyarroni valláshoz. Munkájuk eredményeképpen 1400-ban a Nasti nemzetségfő felvette a pyarroni vallást, és hűségesküt tett a szent városnak.

Cserébe Pyarron örök békét kötött a Nastikkal és ígéretet tett, hogy minden eszközzel segíteni fogja beilleszkedésüket a civilizált népek társadalmába. Jószándékának kimutatásául saját költségén óriási város-erődöt épített számukra, Sempyer és Syburr mintájára. A félig földből, félig kőből emelt város neve Enysmon lett.

Enysmon népe sokáig idegenül érezte magát az új környezetben. Eleinte számtalan lázadás ütötte fel a fejét közöttük, melyeket a nemzetségfőhöz hű erők - sempyeri és syburri segítséggel - mindannyiszor levertek. Pyarron sorozatos segélyszállítmányokkal és aranyakkal igyekezett lehűteni forrongó nomádvérüket. Mégsem ez, hanem nomád társaik gyűlölete és sorozatos támadásai késztették őket maradásra. Néhány esztendővel letelepítésük után Enysmon falai alatt megjelentek a többi nemzetség követei, majd harcosai, hogy jobb belátásra térítsék a hitehagyottakat. Enysmon népének majd' két évszázadig kellett nap mint nap küzdenie szabad vallásgyakorlásáért.

P.sz. 1500-tól már találhatunk példát a helyi és a pyarroni nép keveredésére, ám a folyamat - a kulturális szakadéknak köszönhetően - napjainkig sem gyorsult fel jelentősen. Míg Syburr népe külsejében egyre hasonlóbbá lett a pyarroniakhoz, az enysmoniak közel változatlanul megőrizték nomád származásuk külső jegyeit. Nem így jellemükben: abban leginkább Sempyer lakóinak vad elzárkózó vonásai érvényesülnek.





Enysmon gazdaságában is különbözik a Három Pajzs másik két államától. A mögötte elterülő sztyeppén soha nem alakultak ki nagyobb falvak, városok: a terület megmaradt egyetlen hatalmas legelőnek. Lágyan hullámzó dombjait óriási nyájak, s velük nomád pásztorok járják. A város-erődben csak a katonák és családjaik laknak, valamint az őket kiszolgáló személyzet. A falak mögött kaszárnyaszerű épületek sora húzódik meg - a három nagy déli erősség közül Enysmon emlékeztet leginkább végvárra.

Enysmon katonái kiváló íjászok, a legkülönbek a Délvidéken - párjuk csak a nomádok, s persze az elfek közt akad. Vértet nem viselnek, közelharcban ívelt pengéjű szablyával harcolnak. Rövid visszacsapó íjuk egymásra rétegelt fából és szarulemezekből készül.

A Dúlás Éve előtti nomád támadásokból Enysmonnak is bőségesen kijutott. Újból fellángolt az ősi gyűlölet, a nomád nemzetségek egymást marták a jogért, hogy falai alá vonulhassanak. A nagykán kénytelen-kelletlen a legerősebbeket választotta ki a feladatra. Mindezt azért volt fontos megemlítenünk, hogy mindenki tisztán lássa: Enysmon eleste nem az enysmoniak gyengeségének következménye, mint egyes botcsinálta történetírók állítják. Mi több, így értékelhetjük csak igazán a későbbieket, hisz Enysmon elűzött népe öt év múltán, 3679-ben visszafoglalta a nomád hordáktól feldúlt, porig égetett városát.

Államszervezete hercegség. A trónon egymást követő hercegek az egykori Nasti nemzetségfő egyenesági leszármazottai.

A hivatalos nyelv a pyarroni, mely számtalan, a nomád nyelvből átvett jövevényszóval bővült. Az erőd falai közt szinte kizárólag enysmoniak - régies nevükön Nastik - élnek. Átlagos termetű (a pyarroniaknál alacsonyabb, a tisztavérű nomádoknál magasabb, csontos, kiálló járomcsontú, ferdeszemű, barna bőrű emberek.

Az enysmoni férfiak leggyakoribb öltözete a bőszárú csikósnadrág, a bő ujjú vászoning és a prémmellény; mindenfajta irhát előszeretettel terítenek a vállukra. Ha hűvösebbre fordul az idő, kurta ujjú szőrmekabátot húznak. Vértet ritkán öltenek, ha mégis, az csakis pikkelyvért lehet. A nők földig érő szoknyát, inget és a férfiakénál rövidebb prémmellényt hordanak.

A piaci árak - a Kapunak köszönhetően - követik a pyarroni árakat, a hús- és tejtermékek azonban jóval olcsóbbak az ott általánosnál.

Enysmonban kizárólag harcosnak tanulhatnak az ifjak. Különösen akkor járnak jól, ha íjászok kívánnak lenni: az enysmoni harcosok lövésztudománya világhíres.

A város-erődben a közbiztonság kiváló, a környező pusztán annál kevésbé. Mindig lehet számítani nomád rajtaütésekre és rablók támadására. Az enysmoni törvények a legtöbb bűntettet csonkolással vagy halállal büntetik.

A pyarronita vallás selmovita irányzata dívik itt is; főként Arelt, Dartont, Kyelt és Uwelt tisztelik, de természetesen fohászkodnak más istenekhez is.

Viadomo

A Salumion-hegység egyetlen hágóján P.sz. 2017-ben fejezte be Dreina Oroszlánszív Lovagrendje a viadomói vár építését. Az erősség alapját két gigantikus bástya adja, melyeket a hágót jelentő kanyon jobb és bal oldalán emeltek. A két bástyatorony között, a közel száz méteres szakadék fölött pillér ível át, ennek tetejére építették a várat. Természetesen Viadomo azóta is terjeszkedik, épületei messze elnyúlnak a hegyek ormai felé, földalatti folyosói szeszélyesen kanyarognak a kanyon falaiban. A vár tervezői elterelték a közeli patakot, vizét az erőd hatalmas tárolómedencéiben gyűjtötték össze. Egy esetleges támadás esetén a gátak felnyithatók, s a roppant víztömeg az ellenséges sereg nyakába zúdítható. Az ár minden bizonnyal a hegyek lábáig ragadná az ostromlókat.

Viadomót eredetileg a Három Pajzs Szövetség kiegészítésére, mintegy Negyedik Pajzsnak építették, ám az erőd az évszázadok során messze túlnőtt a neki szánt szerepen. Mint az Oroszlán Szíve, a lovagrend világméretű hálózatának központja, nem kényszerülhetett másodlagos szerepre az Államközösségen belül. Saját politikai érdekei voltak - olykor Pyarronnal ellentétesek. Ezért a Papi Szék rövidesen önállósággal ruházta fel, és teljes jogú tagként felvette soraiba.

A Dúlás alatt Viadomo keményen ellenállt. Égretörő falainak bevételével többször megpróbálkoztak mind a nomádok, mind az ork csapatok, még a külső-kráni lovagok erre vetődő egységei is - mindhiába. Viadomo maradt, ami volt: bevehetetlen.

Az Ó-Pyarron pusztulása és Új-Pyarron felépülte közti években Viadomo adott otthont az Államközösséget irányító Dreina-papok hadának, s mellettük sok ezer menekültnek. Biztonságot jelentő falai mögül készítették elő Új-Pyarron felépítését is.

A főhatalmat az Oroszlánszív lovagrend nagymestere gyakorolja, az alacsonyabb rangú lovagok előtt a Terriadok - Megbízottak - képviselik akaratát.

Viadomo hivatalos nyelve a pyarroni; lakossága zömmel Dreina-paplovagokból, és -lovagokból, papokból s persze családos katonákból áll.

A lovagok a várban fehér ujjast és szűk, bíbor pantallót viselnek, a hűvös ellen egyszerűen posztóvértjüket öltik magukra. Ünnepélyes alkalmakkor mindig teljes- vagy félvértezetben jelennek meg.

Az árak mérsékeltek - a nyitott Kapu itt is érezteti hatását.

Viadomóban Dreina-paplovagnak, vagy a rendhez tartozó harcos lovagnak tanulhat az ember. A közbiztonság tökéletes, a hitéletet a pyarroni vallás selmovita irányzata uralja.

Lar-dor

A Larmaron-medence közepén csillámló, tengernyi tó neve Lar-dor. Partján sokáig csak Pyarron városállamhoz tartozó halászfalvak sorakoztak, mígnem 2647-ben a Fehér Páholy

varázslóiskolát alapított a keleti part egy félreeső öblében. Ettől fogva Kapu kötötte össze Lar-dort a közel ezer mérföldnyire fekvő Ó-Pyarronnal. Az iskola piacot kínált a halászoknak, akik hamarost falai köré gyűltek; jöttek velük a kereskedők, az iparosok, s rövidesen egész kisváros nőtt ki a földből.

Néhány esztendővel később, a varázslóiskolával szemközt, a nyugati parton Dreina Oroszlánszív Rendjének lovagjai építettek várat, s harcosiskolát létesítettek. A példa ragadósnak bizonyult, más lovagi és papi rendek is követték, s a tó körül egy évszázad múltán már közel ötven kisebb-nagyobb iskola, kiképzőközpont várta a növendékeket.



A Lar-dor parján felnőtt nemesek tanulóéveik alatt megkedvelték a festői tájat, s felnővén kastélyokat, nyári lakokat emeltek a tó körül. 2800-ban Lar-dor már mint Pyarron és az Államközösség nemeseinek kedvelt pihenőhelye is komoly hírnévnek örvendett. A tó partján ekkora számtalan városka alakult ki, legnagyobbnak azonban megmaradt az első, a Keleti Varázslóiskola körül felépült Syenas.

Ezidőtájt adományozott Pyarron Papi Széke függetlenséget a Közösség új államának, Lar-dornak. A szerződés értelmében az állam irányítását az első ötven esztendőben Dreina papi rendje végezte megbízás alapján, majd, az idő leteltével, az iskolák és nemesurak küldötteiből álló helyi Szenátus vette át. Lar-dor államnak soha nem volt, s a mai napig sincs egyszemélyi uralkodója.

2994-ben a Fehér Páholy felismerte, hogy a Keleti Varázslóiskola többé nem tölti be a neki szánt szerepet, hiszen egy város központjává, a varázslást megismerni vágyó nemesek és gazdag polgárok gyülekezőhelyévé lett. Mint ilyen, nem volt alkalmas a magányt s nyugalmat követelő igazi tanításra. Ezért a Keleti Iskolát nyílt, tandíjas varázslóiskolává minősítette át, és saját céljaira - néhány éves eltéréssel - megalapította előbb az Északi, majd a Belsőszigeti Iskolát. Ez előbbi helyen kizárólag válogatott tanítványok nevelésével foglalkoznak, ők hét- és tízéves koruk között kerülhetnek az iskolába. Négyévente legfeljebb egyszer, egyetlen kurta hónapra hagyhatják el azt, a teljes kurzus tizenkét esztendeig tart. Közülük a legtehetségesebbek jutnak csak el a Belsőszigeti Iskolába, ahol újabb négy esztendőt töltenek teljes elzártságban mestereikkel. A Belsőszigeti Iskolából kikerülők elmondhatják, hogy a legjobb mesterektől, a legmagasabb szinten tanulták a mágiát.

A Dúlás Évének pusztítását Lar-dor csodával határos módon átvészelte. Talán mert Kránnak soha nem jelentett elsődleges célpontot, a nomádoknak pedig túlzottan északra esett. Az sem elhanyagolandó szempont, hogy a Délvidék pyarroni hitű kalandozóinak jó része Lar-dorban tanult, s komolyan szívén viselte az iskolaközpont sorsát. Ne feledkezzünk meg az iskolák válogatott tanítómestereiről és a Belsőszigeti Iskola mágusairól sem! Kráni varázslók nem tévedtek erre, a nomádok, orkok és zavarosban halászó kalandorok elijesztésére pedig ekkora véderő mindenképpen elégségesnek bizonyult.

Lar-dort a helyi iskolák és nemesek küldötteiből felálló Szenátus kormányozza. Hivatalos nyelve a pyarroni. Lakossága javarészt pyarroniakból áll. Az öltözködésben két gyökeresen ellentétes elv érvényesül: a nyaranta idelátogató nemesség Pyarron divatját hozza magával - az évszakkal járó meleg idő még itt is lehetővé teszi ezt. A környék iskoláiban tanulók vagy tanítók ellenben kasztjuk, hívatásuk jellemző viseletét hordják, netán az iskola egyenköntösét.

Az árak kiemelkedően magasak. Lar-dor a halon kívül szinte semmit nem termel, mindenből behozatalra szorul - a kereskedők pedig, tekintettel a vagyonos lakosságra, előszeretettel verik fel az árakat.

Lar-dorban jóhírű varázsló-, harcos-, lovag-, pap- és paplovag-iskolák működnek, a közbiztonság jónak mondható, ám a vagyonosok és kalandozók ittléte miatt nem hiányzik a bújkáló söpredék sem.

A környék hitéletére a pyarroni vallás selmovita irányzata jellemző.

Yllinor

Mogorva Chei, a neves kalandozó által a Pyarron szerinti 3592-ben alapított királyság, fővárosa Ru-Shennon. Négy tartományra oszlik, népei - ilanoriak, elfek, tarranok és az itt őshonos nomádok - egymással békességben, Krán közel-



sége miatt azonban állandó harckészültségben élnek. Népessége hozzávetőleg húszmillió fő. Dél-Ynev jelentős katonai hatalma, még a Dúlás (P.sz. 3676) sem okozott itt számottevő károkat - a Pyarronnal szövetséges államok közül egyedül Yllinor vészelte át ilyen könnyedén a háborút.

Nem tagja az Államközösségnek, de a lehető legjobb viszonyban áll vele. Erre utal az is, hogy külön Kapu köti össze Új-Pyarronnal.

Államszervezete királyság, abszolút uralkodója Arel kegyeltje, Mogorva Chei. Hivatalos nyelve az ilanori, a Közös Nyelvet, Pyarron beszédét azonban majd' mindenki ismeri.

Az yllinorivá lett ilanoriak harcias, kemény és szívós emberek, a kevert vér minden jó tulajdonságával rendelkeznek. Alaptermészetük tüzes, akaratos, nem rettennek vissza a kivihetetlennek látszó feladatoktól sem - ebben a tekintetben valamennyien istenített királyukra emlékeztetnek. Beszélik, Chei dacból alapított államot épp itt, a Délvidék örök tűzfészkében. Nem tiszteli sem a sorsot, sem a Kráni Tizenhármat; állítólag esküvel fogadta, hogy választott hazáját csak szülőföldje, Ilanor végóráján hagyja el.

Az yllinoriak mindenhová fegyverben járnak. Ha valaki nem viseli láncingét, nem köti derekára a kardját, nem számít férfinak. A nők éppily szilaj természetűek, és a fegyverek forgatásában sem járatlanabbak: nem egy felkészületlen utazó végzetét jelentette, hogy ostobán, a szokásokat semmibe véve közeledett hozzájuk. Leginkább a vászonból és bőrből való gúnyát kedvelik, találékonyságukat dicséri az a téli öltözék, melyet farkasirha néven emlegetnek, s mely védelmet nyújt viselőjének még a tartós fagyban is.

Az árak változatosak; mivel az ország élelmiszerből és használati tárgyakból is önellátó, a vásárlónak elsősorban a luxust és a különcködést kell megfizetnie.

Yllinorban harcosnak, gladiátornak, papnak tanulhatnak az ifjak.

A közbiztonság nem tökéletes, bár a törvények szigorúak, és betartatásukra is akad elég fegyveres - az ok a lakosság heves természetében keresendő. A hivatalos vallás az Arel-hit, a tarranokat, nomádokat és elfeket azonban senki sem akadályozza saját isteneik, bálványaik illetve kalahoráik kultuszának ápolásában.

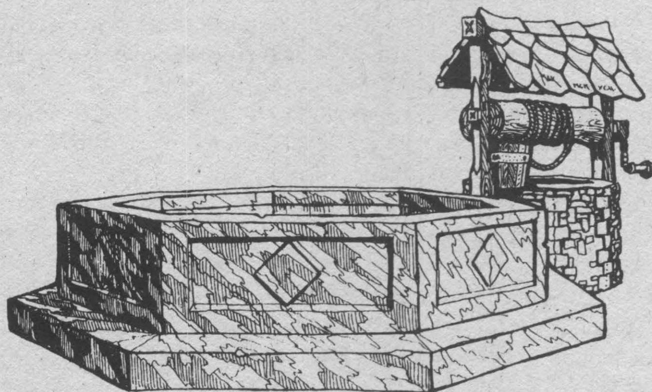
Kereskedőhercegségek

A Kránt övező hegységgyűrű nagy vízválasztójától messze nyugatra, Shadontól északra, túl a Gályák Tengerén kies vidékre ér az utazó. A szelíden hömpölygő folyamok, lankás hegygerincek, zöldellő rengetegek földje ez, no meg a záporoké, melyekkel a Sheral felé úszó fellegek boldogítják e táj lakóit.

Beszélik, oly gyakoriak itt a koronás fők, mint maguk a zivatarok - és legalább annyira kiszámíthatatlanok. A szóbeszéd igaz, a dologban pedig voltaképp nincs semmi rendkívüli: e táj hercegei emberöltők hosszú sora óta kalmárkodásból élnek, s bár jelentős államférfi csak elvétve akad köztük, a századok folyamán Dél-Ynev jelentős egyensúlypolitikai tényezőivé váltak.

Vizsgáljuk meg alaposabban helyzetüket, mielőtt ítéletet mondanánk róluk és szeszélyeikről!

Keleti szomszédjuk Gorvik, ez a Krán által támogatott ragadozó állam, melyet csak saját belviszályai akadályoznak abban, hogy területeket hasítson ki a kereskedőhercegségek testéből. Délen a Gályák Tengere kéklik, hullámain a shadoni briggek és karavellek mellett kalózhajók siklanak zsákmányra lesve. A birodalom partjaitól Új-Pyarronig húzódó síkságon vérszomjas nomádok portyáznak. Valamivel nyugatabbra ott a Városállamok örökké forrongó olvasztótégelye, melyben - ha a bölcseknek hinni lehet - egy új kor új népei születnek. Ami pedig a kereskedőhercegségek sokáig nyugodtnak rémlő északi "hátorszagát", az Ibara sivatagot és a dzsad emírségeket illeti nos, a M.A.G.U.S. jelenében azon a vidéken is arat a halál. Egy elfeledett isten, az amund Amhe-Ramun öltött ott testet az égiek Ősi Egyezményét kijátszva, és harcba vezette légióit az embernépek ellen. A küzdelem kimenetele kétséges - legalábbis egyelőre.



A kereskedőhercegségek urainak tehát nincs hová menniük. Csak magukban - vagyonukban, befolyásukban, hagyományaikban - bízhatnak. Magukra maradtak, de átvészelik majd ezeket a csapásokat is, ahogyan mindig tették. Erejüket egyes kutatók szerint a kultúrák, vallások sokfélesége adja. Ha ezek az államok elbuknának, ha népük szerteszóródna a kontinensen, számos istent érne érzékeny veszteség, a dzsad panteontól a pyarroniig - természetes hát, hogy a hercegek és a hercegségek boldogulása felett nagy buzgalommal őrködnek az égiek.

A vidék kilenc nagy kalmárdinasztiája gyakorlatilag egész Dél kereskedelmét ellenőrzi. Temérdek pénz és áru fordul meg az itteniek kezén, épp elegendő ahhoz, hogy valamennyiüket gyarapítsa. Elhamarkodottság volna azonban arra következtetni, hogy az üzleti érdekek egybeesése



őszinte barátságot szilárdított meg az egyes családok között. Épp ellenkezőleg. Noha egymással ritkán háborúznak, s nagy bajban rögtön összefognak, egyik hercegnek sem volna tanácsos megbíznia a másikban, még egy közös vacsora erejéig sem. A tetszetős látszat ellenére az intrikusok, az áskálódók, a méregkeverők földje ez; elvétve élénkíti csak a képet pár sebtében kötött érdekházasság.

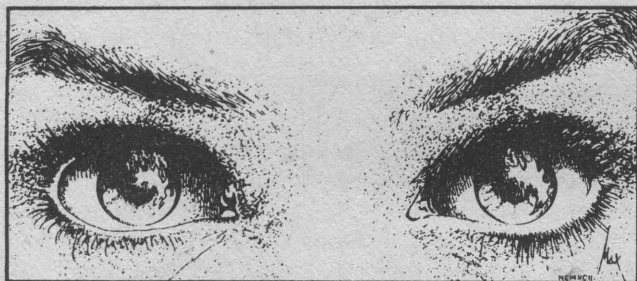
Az egyszerű katonáknak, becsületes zsoldosoknak könnyebb a dolguk: jobbára csak martalócokat kell elijeszteniük a karavánutak, átrakóhelyek, városok közeléből. Mindenütt virágzik a kézművesipar. Alacsonyak az adók, a termeléssel csak kevesen foglalkoznak: néhány száz mérföldről nézve a kereskedőhercegségek népei egyetlen boldog, nyugodt, ingyenélő család benyomását keltik. Ahogy Igrain Reval írja: "S ugyan miért tagadnánk: ez is hozzáad valamicskét kétes vonzerejükhöz."

A hercegek komoly gazdasági és politikai kémtevékenységet folytatnak az egész világon - egyrészt, mert a kereskedelemben elsődleges a pontos információ, másrészt, mert az információ is árucikk, amit jó áron lehet továbbadni a különböző hatalmasságoknak. A szálak a kilenc dinasztiavezér kezében futnak össze, és bizony megesik olykor, hogy az eredményeiken felbőszült külhoniak nem csupán e szálak elmetszésére tesznek kísérletet.

Minden Hercegséget egy-egy kalmárdinasztia irányít. A kereskedőherceget a dinasztia legbefolyásosabb családjainak sarjaiból választja a családi tanács, a megbízatás halálig szól. A válogatás szempontjai rejtélyesek, de a tehetség és a gátlástalanság - az efféle körökben köztudottan - nélkülözhetetlen tulajdonság.

A tengerpart mentén a legkeletibb fekvésű tengerparti kereskedőhercegség Erone. A kereskedelmi egyezmény a Gorvikkal - s rajta keresztül Kránnal - lebonyolított árucserét jelöli meg elsődleges bevételi forrásaként, holott az állam köztudottan tengeri rablásból és orgazdaságból él.

A Gályák Tengerének biztonsága érdekében Pyarron gyakorta próbálja jobb belátásra téríteni Erone kalózhercegét, olykor erőszakkal, olykor ígéretekkel. Az utolsó erőskezű kalózherceget, Cadata Aggia Erone am Eronét a Pyarron szerinti 3690. esztendőben holtan találták nyoszolyáján, feltehetően új ágyasai végeztek vele. Azóta a kis országot belviszályok dúlják, melyek lassan tovább terjednek nyugat felé.



A kereskedőhercegségekben nincs hivatalos nyelv nincs; a pyarronitól a gorvikiig és a dzsadig minden államban más és más beszédet hallani. A lakosság összetétele éppily vegyes, általános ismertető jegyek nincsenek. Az öltözködési szokások az év legnagyobb részében uralkodó párás hőséghez igazodnak.

Az árak magasak; minden kereskedő annyiért kínálja a portékáját, amennyiért vevőt találhat rá - márpedig a Délvidék e táján minden eladható.

A kereskedőhercegségek településein harcosnak, fejvadásznak és tolvajnak tanulhatnak az igyekvők. A közbiztonság éppoly rossz, amilyennek a vidék híre alapján véljük: mindig és mindenütt találkozhatunk léhűtőkkel és haramiákkal. A hercegségek lakói a legkülönfélébb istenekben hisznek, a bevett vallások templomai mellett a tiltott kultuszok szentélyei is megtalálhatók.

Városállamok

A szórvány államalakulatok - Ó-Pyarron bukása óta legalábbis - Yllinor keleti gyepűitől a kontinenst felező Sheral vonulatáig húzódnak; e roppant alakzat északi csúcsától karnyújtásnyira majdnem valódi ékkőként ragyog Erion, a kalandozók városa.

Az önállónak mondott törpeállamok száma több százra rúg, mindenféle akad közöttük. Megannyi király, herceg, vallási vezető, rendfőnök, renegát és eszelős lakhelye, a világokat fenyegető Káosz előretolt hadállása ez. Úgyszólván valamennyi ynevi istennek akadnak itt hívei, Domviktól Ellanán, Dartonon és Kradon át egészen Ranagolig. Néhány városállam szorosabban összetartozik, másokat csak az ősi viszály köteléke fűz egybe. A beszámolók unos-untalan bel- és határvillongásokról szólnak; a bölcsek sem tudhatják soha, mi történik éppen ezen a már-már beláthatatlanul hatalmas területen. Olybá tűnik, az itt élők életritmusa sokszorta gyorsabb más tájak lakóiénál.

A városállamok közül a legismertebb talán Hergol, amely orgyilkos klánjáról vált hírhedtté. A mendemondák szerint a helyi klán vezére valaha embervadász volt az Ikrek között, s miután meghalt, egy abasziszi boszorkánymester hozta vissza kétes eszközökkel az életbe. Tény, hogy a klán fejével élő ember még sohasem találkozott, rendelkezéseit két beszélő kőszobor segítségével továbbítja alárendeltjeinek. Ez azonban csak egyetlen példa arra a temérdek furcsaságra, amely a városállamok vidékén várja az utazót.

A népek, fajok és ideológiák sokfélesége lehetetlenné teszi határozott álláspontok kialakítását, megnehezít mindenfajta kutatást, sőt, körülményessé teszi még a befolyási övezetek határainak kijelölését is. Az mindenesetre bizonyos, hogy a Városállamokon át vezet a hírhedett Fű Ösvénye, ez a "titkos" karavánút, melyen át hétről hétre tonnaszám jutnak Kránba a dzsad ajzószerek, hogy a Tizenhármak seregeinek harci kedvét fokozzák - s melynek fenntar-

tására Krán esztendőről esztendőre aranyak százezreit áldozza. Pyarroni és shadoni feljegyzésekben említés esik három nagy kalózkikötőről is a Gályák Tengerének nyugati partján; ismert tény, hogy a martalócok hasznának egy része a helyi hatalmasságok zsebébe vándorol.

Mert hát élni kell. Megélni, mindenkinek.

Új-Pyarron szemében a terület ideológiai űrt jelent, melyet igyekeznek saját, selmovita tanaikkal kitölteni. Yllinor a be nem avatkozás elvét vallja - ám valahányszor Krán bérencei a kelleténél messzebb nyújtják keletnek tapogatódzó kezüket, mozgásba lendül a királyság félelmetes hadigépezete. (Suttogják: Mogorva Chei elit gárdáját olyan mesterek oktatják a titkos háború fortélyaira, akik Kránból megtérve ajánlották fel szolgálataikat minden idők leghíresebb kalandozó-uralkodójának, noha korábban Shackallor Sötét Útját járták.)

Hogy milyen eredménnyel zárul majd a birodalmak újabb viszálya, hogy milyen képet mutat majd a Városállamok közössége néhány emberöltő múltán, nem tudhatja senki. Egy dologban viszont minden elemző egyetért: a Délvidék északnyugati régiójában teljesebb már nem is lehetne a felfordulás.



Ordan

Ordant, a Délvidék legősibb emberlakta városát a P.e. III. Évezredben alapították a széthulló Kyria első menekültjei. Kultúrájukkal, szokásaikkal egyetemben isteneiket is magukkal hozták - Sogron rendháza kezdetben csak egy volt a többi szentély között. A Sheral egyetlen ismert hágóján felépülő városállam folyamatos támadásoknak és menekülthullámok özönének szegült ellen, s a szüntelen küzdelemben Sogron nagy tudású papjai is jelentős szerephez jutottak.

A déli irányból idemenekülő godoni mágus, Ardae Magnus tanításai és hagyatéka - a godoni alapokon felépftett tűzmágia - még harciasabbá, még eltökéltebbé tette Sogron ordani rendjét. Habár a rend valódi ereje sokáig rejtve maradt a város akkori vezetői előtt, 1217-ben - mikor elérkezettnek látták az időt - egyetlen nap alatt átvették Ordan irányítását. A tűzvarázslók ekkor jelentek meg először a történelem színpadán. (Az eseményeket egyébként csak az ő titkos krónikáik adják elő a fenti módon; más, hitelt érdemlő források egybehangzó állítása szerint kívülről, hódítóként érkeztek a városba.). A hatalomátvétel után két nappal megalakult a tűzvarázsló rend, s ezzel - bármily hihetetlennl hangzik is - kialakult Ordan ma is ismert hatalmi tagozódása.

Ordan, bár területe egyetlen városállamra szorítkozik csupán, igen jelentős befolyással bír szerte a Délvidéken. Mondják, a Sheral innenső oldalán Krán és Pyarron mellett ez a harmadik olyan ország, ahol a világi, vallási és mágikus hatalom hármassága együtt megtalálható. A Krán-Pyarron ellentétben nem foglal határozottan állást, de az idők során valahogy mégis Pyarronhoz sodródott közelebb - ennek oka nem Krán politikájában, hanem az aquirokkal kötött szövetségében keresend). Sonnor működése óta az Ordani Varázslótanács szoros kapcsolatot épített ki a pyarroni Fehér Páhollyal; mindazonáltal Ordan szándékosan megmaradt a mágikus hatalom harmadik pólusának a Délvidéken. Eszközei gyakran kemények - különösen pyarroni ízlés szerint -, de általában célravezetőek.

Északon Ordant a náluk elterjedt Sogron-hit déli ellenpólusaként ismerik - való igaz, hogy a Sheraltól délre a legtöbb Sogron-templom, -szentély és -kegyhely ezt a várost vallja szakrális központjának. A tűzvarázslók rendje és a Toron védnökségét élvező északi sogroniták között kibékíthetetlen gyűlölség uralkodik; egyik fél sem habozik a rendelkezésére álló legaljasabb és legkegyetlenebb eszközökkel a másik romlására törni. Ezért Ordan sokkal élénkebb politikai tevékenységet fejt ki északon, mint a többi délvidéki állam; szívélyes kapcsolatokat ápol az Inkvizítorok Szövetségével, s leplezetlenül támogatja a Toron elleni háborúkat. Mindenekelőtt a szakadárnak kikiáltott északi sogroniták üldözését, pusztítását és teljes felszámolását tűzte ki célul, később azonban kiterjesztette gyűlöletét Toron vezérlő istenének, Tharrnak a híveire is. Tevékenységére nem annyira a körmönfont politizálás, sokkal inkább a kegyetlenségig határozott, kemény fellépés jellemző. Fanatizmusával kevés pártfogót s még kevesebb barátot szerzett magának az Északi Szövetség tagállamai között.

Gazdaságilag a városállam központi fekvésének köszönheti kiterjedt befolyását. Amikor lassan felélénkült a kereskedelem a Sheral-hegység hágóin, az itt lakók rögvest felismerték a hely földrajzi adottságaival járó előnyöket, s igen gyorsan meggazdagodtak az Észak- és Dél-Ynev közötti kereskedelem nekik jutó sápjából. S ha bárki tiltakozni mert, netán cselekvésre szánta el magát, hamarost a félelmetes hírű tűzvarázslókkal találhatta szemben magát.

Az ordani Szigetváros festői látványt nyújt: egyetlen óriási, felduzzasztott tó, melyben számtalan kisebb-nagyobb sziget zöldell. Többségükön a szellős kertekben, a fák és cserjék között mindössze egyetlen házat lát az erre vetődő; a legnagyobbikon a tűzvarázslók rendjének iskolája áll. A szigetek között száraz lábbal nem közlekedhet az utazó - ha egyáltalán beengedték -, kizárólag csónakokkal, néhol apró hidakon.

Ordan kormányzása hivatalosan is a tűzvarázsló rend kezében van mind a mai napig.

Tűzvarázslók rendje

A tűzvarázslók ordani rendje csupán egy az Ynevszerte elterjedt, számtalan szektára és felekezetre bomló Sogron-hit irányzatai közül. Kitüntetett figyelmet főként különleges tudománya, a tűzmágia miatt érdemel. A godoni elődöktől örökölt mágia nem a Kobraisten adománya: kizárólag Ordanban gyakorolják, Sogron többi felekezete - a közhiedelemmel ellentétben - nem ismeri, éppen ezért az ordani szervezet gyökeresen különbözik északi rokonaitól; természetesen nem ismeri el maga fölött Tharr főségét, s nemcsak szertartásrendje, de hatalmi felépítése is alapvetően más. A tűzvarázslók rendjét nem a Tűzkobra nagyhatalmú papjai, a Tűz Megtisztítói és a Tűz Letéteményesei irányítják, ahogy az sogronita egyházakban szokásos, hanem a tűzvarázslók.

A tűzvarázslók éppúgy Sogron feltétlen hívei, miként felszentelt papok, szigorú értelemben vett papi teendőket azonban csak kevesen végeznek közülük. Testületük három kisebb alrendre oszlik: a Tűz Harcosaira, a Tűz Hordozóira és a Tűz Táplálóira. Mindhármat tűzvarázslók vezetik, de soraikban megtaláljuk az alacsonyabb rangú, szerényebb tudású híveket is. A három alrend elöljárói közül kerülnek ki - egyenlő arányban - a kilencven tagot számláló Varázslótanács és az ordani törvénykezés legfelső szintjét képező, harminc tanácsost tömörítő Főtanács tagjai.



Tűzmágia

Ordanban ma is őrzik a tűzvarázslók rendje alapítójának, Ardae Magnusnak titkos naplóját, amelyben megemlíti, hogy nem véletlenül választotta menedékül éppen Sogron ordani rendházát. A Sheral hágóján nap mint nap támadásoknak kitett papok testileg és lelkileg is alkalmasnak látszottak rá, hogy - némi segítséggel - átvészeljék a pusztulás és káosz évezredéből hátralévő századokat. A godoni birodalom bukásakor északra elmenekülő mágus hihetetlen és azóta is irigyelt tudást hagyott örökül az ordani Sogron-papoknak: a godoni alapokon nyugvó Tűzmágiát. Ha a legendáknak hinni lehet, a napló magyarázattal is szolgál: Ardae Magnus - a papok hitét figyelembe véve - itt helyben dolgozta ki a tűzmágiának egy sajátos és eredeti változatát, melyben maradéktalanul elrejtette és az utókorra hagyta a teljes godoni mágiát. Az Ordanban felvirágzó rend már akkoriban sem ismerte és értette egészen tudománya alapjait; azóta a mágusok és enciklopédisták Ynev minden táján megpróbálkoztak már a nagyerejű varázslatokban elrejtett titok megfejtésével. Ardae Magnus azonban a jelek szerint igencsak alapos munkát végzett, nehogy titka avatatlan kezekbe kerüljön; s a bölcsek dolgát tovább nehezíti, hogy az ordani rend féltékenyen őrzi, soha nem adja ki kezéből tudományát.

A Tűz Táplálói

A Tűzkobra kultuszának terjesztésével, a teológiai kérdésekkel a Tűz Táplálóinak alrendje foglalkozik. Vezetői a Sogron útját járó tűzvarázslók, akik főként a valláselméleti problémákban mélyednek el. Az ő soraikból kerülnek ki a rend minden nagyobb templomának és szentélyének elöljárói, mind a városállamban, mind azon kívül. A főrangúak - más sogronita szekták példáját követve - a Tűz Letéteményeseinek, a prelátusok pedig a Tűz Megtisztítóinak nevezik magukat.

A Sogron útját járó tűzvarázslók útmutatása alapján látják el munkájukat a hétköznapi papi teendőket végző Tűz Táplálói: ők hirdetik az igét a szent helyeken, ők celebrálják a szertartásokat, ők felügyelnek a kegytárgyakra és ereklyékre. A legalacsonyabb rangúak a Tűz Szolgálói, ők tartják rendben a templomokat, kerteket, iskolákat, ők végeznek minden hétköznapi tennivalót, amely a rend létesítményei és fennmaradása érdekében nélkülözhetetlen. Munkájuk fontossága nagy tiszteletet biztosít számukra mind a hívek, mind a magasabb rangú beavatottak körében.

A Tűz Hordozói

A Tűz Hordozói elsősorban a godoni alapú tűzmágia tanulmányozásával és továbbörökítésével vannak elfoglalva. Ők a Fény Ösvényére lépett tűzvarázslók, a tűzmágia legkülönb ismerői. Közülünk kerül ki a tűzvarázslók nagymeste-



re; ők okítják a tűzmágia alkalmazására a rend minden tagját, a Fény Ösvényére lépő tűzvarázslóktól egészen az egyszerű Lángőrökig. A Tűz Hordozói közé sorolják még, alacsony rangban, az összes olyan tűzvarázslót, aki egyelőre nem lépett a három út egyikére sem.

A Tűz Harcosai

A Tűz Harcosai felelősek Ordan és a rend főségét valló templomok, szentélyek védelméért. Ők képezik ki fegyverforgatásra a rend minden tagját. A Tűz Harcosainak alrendjét a Pusztító Tűz útjára lépett tűzvarázslók irányítják, akik főként a hadi taktikában és a tűzmágia csatatéri alkalmazásában jeleskednek, hiszen a Lángőrök és a Főnixek között akadnak náluk is különb fegyverforgatók. A Lángőrök a rendfenntartó gárda feladatkörét látják el Ordanban, és képezik ki a rend fegyveres erejének gerincét, míg a Főnixek főként kisebb elitcsapatokban kapnak helyet, s Ordantól távol, csapásmérő erőként érvényesítik a tűzvarázslók akaratát.



Ordan hivatalos nyelve a pyarroni eredetű Közös. Lakossága kevert, jellemző vonásaik nincsenek. Az ordaniak általában jómodorú, tekintélytisztelő, ám felettébb mogorva emberek, öltözködési szokásaik Erionhoz hasonlóan kaotikusak.

A piaci árak nagyon magasak, az itt őshonos kalmárok és orgazdák szabják meg őket.

Ordanban kizárólag tűzvarázslónak tanulhatnak az erre érdemes ifjak. A közbiztonság tökéletes; a tűzvarázslók kopónak is, hóhérnak is éppoly eredményesek, mint mágiahasználónak. A hivatalos vallás Sogron, a Tűzkobra imádata, egyéb halhatatlanokhoz nyíltan fohászkodni nagy - és veszedelmes - illetlenségnek számít.

Dzsad államalakulatok

A kontinenst felező Sheral-hegység és a végeláthatatlan Keleti-óceán Ravanói-öble közt szürkéllik Taba el-Ibara, e forró homok- és kősivatag. Az Ynevet mostanság benépesítő fajok zöme már csak ebben a formában ismeri, pedig valaha - igaz, sok ezredéve már - éppoly zöldellő volt e táj, mint a tőle északra és délre eső területek. Roxund, Ibara krónikása részletesen elbeszéli a többit, illendő hát, hogy az ő szavaival vezessük be mindazt, amit a rég letűnt, gyászos évezredek történetéről közölnünk adatott.

"Végtelen homoktenger; dűnéi, akár az óceán hullámai, mérföldek ezrein át követik egymást keletről nyugatra, délről északra. A táj éppoly szelíd s éppoly veszedelmes, mint sós vizű rokona, a Keleti-óceán. Hullámai lassan bár, de követik a viharos keleti szél irányát, gyűrűket vetnek, kisimulnak, felduzzadnak. Dűnéin nem lélekvesztők, hanem karavánok bukdácsolnak, útjuk istenkísértő, akár a tenger vándoraié. A homok vízpermetként záporozik arcukba, s gyakran elnyeli őket, akár az áradat. Biztonságot csak az oázisok szigetein, malomkeréknyi tavak mellett, zöldellő pálmafák alatt lelnek. A legtöbben soha nem hagyják el a sivatagot, nem csábítja őket az erdők hűvöse, a hegyek magasa, mert a kietlen, sárga homok a hazájuk. Dzsadoknak nevezik őket."

Homoki história; 1/1.1

Történelem

Három ősi nép élt itt az idők hajnalán: az amundok, az elfek és a dzsennek hatalmas nemzetsége. A viszálykodás szinte törvényszerűen mélyült el köztük. Más-más isteneket imádtak, nagyon is különböző értékrendet vallottak a magukénak, egy közös vonása azonban mindhárom erkölcskódexnek akadt: győzelmet követelt vagy pusztulást.

A századokon át dúló, mágikus energiákat elszabadító háborúságok lassan, de biztosan változtatták pusztasággá



TABA EL IBARA

a vidéket, s szörnyűségesen megritkították mindhárom ősi nép sorait. Utóbb maga a könyörtelen végzet teremtett békét Ibara ege alatt: a felek egyike sem engedhetett meg magának újabb áldozatokat. Nyugalmat óhajtottak meggyengült isteneik is, hisz híveik maradékát elvesztve hatalmuk semmivé foszlott volna Ynev elsődleges anyagi síkján.

Az amundok - Themes, Refis, Nesire és Amhe-Ramun gyermekei - titkos városaikba, labirintus-templomaikba húzódtak vissza, s azóta is kerülik a kapcsolatot a feltörekvő emberi nemmel. Az elfek szánalmasan elkorcsosultak: homoklakó életmódhoz alkalmazkodott törzseik még mostanság is ellenségnek tekintenek szinte minden idemerészkedőt, s rövid úton végeznek velük. A dzsennek, e leginkább emberszerű lények - praktikus gondolkodású vezéreik sugallatára - más utat jártak. Nem az elszigetelődést, hanem az elkeveredést választották, a táj új uraival közös életmódra rendezkedtek be, *ősi vérük* elkeveredett a jövevényekével: így jött létre a dzsadok különös, két (vagy még több) arcú nemzetsége.

A dzsad lélek és gondolkodás jobb megértéséhez ehelyütt csupán támpontokat adhatunk. Kétségbevonhatatlan tény, hogy e közönségesnek, sőt, morál nélkülinek bélyegzett nép felsőbbrendű lények vérvonalát hordozza, ám az sem vitatható, hogy gyakorta a dzsennek legellenszenvesebb tulajdonságai - számító könyörtelenség, erkölcsi vakság - ütköznek ki rajtuk. Nem tagadják el múltjukat, hajlamosak azonban figyelmen kívül hagyni a tényt, hogy a felsőbbrendű dzsennek maradékai ilyen vagy olyan formában, politikai, gazdasági vagy mágikus módszerekkel bizony a mai napig uralkodnak felettük.

Kultúra

A dzsad kultúra alapjait kétségtelenül a dzsenn civilizáció adja. Egy világnézet, mely elsősorban számító könyörtelenségéről, némelyek szerint erkölcsi vakságáról ismert. Mindemellett kétségtelenül magasrendű. Változatlanul talán csak azért nem maradhatott fenn a dzsadok között, mert alapvetően idegen az emberi természettől.

A dzsad tekintélytisztelő nép, a tisztelet kimutatására azonban több és kötetlenebb lehetőséget ismernek, mint más kultúrák. Nagyobb hangsúlyt helyeznek a valós szándékra, mintsem a viselkedésre. Egy nagyvezírt nem szükséges ténylegesen megsérteni, gondolkodás nélkül lefejeztet bárkit, ha úgy véli, az illető ellenségesen érez irányában. Ugyanakkor az udvariasság gyakran mentheti a szándékot, azaz udvarias viselkedéssel mintegy bocsánatot kérhetünk



érzelmeinkért. Mindez a képmutatás és nyájas hazudozás szövevényét eredményezi.

A dzsadok szemében sokkal nagyobb tekintélyt biztosít a vagyon, mint más népeknél. (Különösen igaz ez a pyarroniakra, akik a feleslegesen nagy vagyont lenézik, ha nem párosul hozzá mérhető szellemi nagysággal.) A dzsadoknál a vagyon mindent helyettesíthet. A vagyonnak meg kell mutatkoznia a fegyveresek számában, a paloták és ruhák pompájában. A fényűzés kötelező, mert aki nem műveli, nem gazdag ember, s aki nem gazdag, az - kevés kivételtől eltekintve - senki. Ez a felfogás rányomja bélyegét a művészetükre is, amit a végletekig menő túldíszítettség jellemez. Ez náluk nem az ízléstelenség, hanem az ízlés ismérve - hiszen pénzzel minden pótolható. A hivalkodás nem jellemhiba, hanem erény.

Mivel a beszéd az önkifejezés alapvető eszköze, óhatatlanul érvényesül benne a közízlés. A cikornyás, túlfogalmazott mondatok kívánatosak, a tőmondatok, a gondolatok burkolatlan kifejezése ízléstelen; valakivel így beszélni lenézést jelent, s kifejezetten sértő. A felfogás legyűrűzik a legalsó társadalmi osztályokig, így mindenki többé-kevésbé burkoltan, hosszadalmas mondatokban fogalmaz, s ha teheti, metaforákat, hasonlatokat, allegóriákat használ. A felsőbb társadalmi rétegekben különösen az utóbbi közkedvelt. Alig hallani egyenes, lényegretörő szót, mindent képzettársításokkal, átvitt értelemben fejeznek ki, ami a szemfényvesztő gyakorlottság ellenére is gyakran félreértésekhez vezet. Értelemszerű hát a megszokás, hogy a szolgákkal és a katonai alakulatokban nyíltan beszélnek. Másként a nyílt beszéd csak a felek kölcsönös beleegyezése után veheti csak kezdetét.

Gazdaság

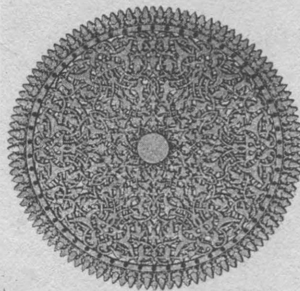
A dzsad nép "nemes" vérvonala, tehetsége számtalan dologban megmutatkozik, de semmiben sem inkább, mint gazdasági érzékükben. Hihetetlen ráérzéssel kezelik a pénzt: átlátják a hiányból és a többletből eredő összefüggéseket, a kereslet és kínálat íratlan törvényeit. Tudják, mekkora hatalmat biztosít a vagyon, s ennek megfelelő óvatossággal és áhítattal forgatják. Ezt a világ más részein is hamar felismerték, és előszeretettel bízták vagyonukat dzsad "szakemberekre". Megszülettek és megerősödtek a dzsad bankházak, s ma már Ynev messze legmeghatározóbb pénzintézetei - bár a rossznyelvek szerint egy dzsad bankházba sokkal könnyebb betenni a pénzt, mint kivenni onnét.

Ibarában a kereskedelmet semmilyen törvény nem korlátozza. Bárki, bármit, bárhonnan, bárhová szállíthat, ha el tudja adni. A vámok, a tiltott áruk intézményét nem ismerik, s ebből kifolyólag gyakran támadnak nézeteltéréseik más népek kereskedőivel, katonáival.

Számtalan árucikket készítenek, melyet más országokban nem szívesen látnak - gondoljunk csak a mérgekre vagy az Al Bahra-kahremre!! A dzsadot az efféle tilalom nem tartja vissza, mit sem izgatja, hogy tevékenységét kereskedelemnek vagy csempészetnek nevezik. Egyetlen dolog számít, a haszon.

Az üzletben tisztességnek helye nincs, minden annyiba kerül, amennyiért eladható. Szabott árak nem léteznek, az árak hűen követik a vevő erszényének hasasságát. Akin látszik, hogy igazán szüksége van a holmira, elveszett ember, burnuszát, fezét ott fogja hagyni érte. Alkudni kötelező; aki nem teszi, azt lenézik, hiszen ostoba. Általában az először mondott ár fele a végösszeg - ez a kereskedőt és a vásárlót egyaránt elégedettséggel tölti el.

A dzsad kereskedelem jellegzetes képződménye a bazár. Kialakulását a vásárlónak köszönheti, aki mindent egy helyen szeret beszerezni. A bazár gyakran egész városrész, számtalan kisebb-nagyobb kereskedés összessége, ahol az azonos holmikat árusítók, azonos mesterséget űzők egy-egy utcácskába gyűlnek össze. Elmaradhatatlan alakjai a kannákat cipelő vízárus és egyéb vándorárusok. A bazárokban - mondják - minden megvásárolható, s olykor ősrégi vagy varázserejű holmikra is bukkanhat a türelmes kutató.



Hatalom

A dzsadok majd tucatnyi államalakulatot hoztak létre Ibara területén. Ezek társadalmi felépítése megtévesztésig azonos, különbségek csak a sejkek és emírek nevében, valamint a termelt árucikkekben mutatkoznak.

A hatalom mindenütt kétpólusú, az uralkodó és a legnagyobb kereskedőházak vezetői között oszlik meg. Az uralkodó - sejk vagy emír - az uralkodócsalád apai ágon legidősebb férfitagja. Teljhatalmú úr, aki döntéseiben törvényt nem ismer, csak a politikai helyzetet veszi figyelembe. Tanácsos bírnia a nagy kereskedőházak többségének támogatását, mert az ő kezükben összpontosul a vagyon és a gazdasági hatalom, ami jelentős tekintélyt kölcsönöz - s nemléténél csak az veszélyesebb, ha az ellenfél birtokolja.

A kereskedőházak egy-egy dúsgazdag család tulajdonát képezik, kiegészülve a hozzájuk gazdaságilag kötődő kisebb vállalkozásokkal. Nem feltétlenül kereskednek, sok közülük termelőmunkát végez, forgatja a pénzt vagy az alvilágot tartja kezében. A házakat általában a legnagyobb



tulajdonrészt birtokló család feje irányítja, de olykor a családi tanács vagy egy tehetsége alapján választott családtag áll az élen.

A katonai hatalom a nagyvezír kezében összpontosul. Ő az uralkodó legidősebb öccse vagy más, közeli rokona. Esetében az alkalmatlanság - az uralkodóval ellentétben - okot adhat felmentésére, amikor is a születési rangsorban utána következőt illeti meg a hivatal. Köteles engedelmeskedni az uralkodó parancsainak, akaratának megfelelően irányítani a seregeket. Mégis gyakran előfordul, hogy a nagyvezír katonai puccsot szervez, majd átveszi a hatalmat. Ehhez bírnia kell a főtisztek támogatását, mert a sereg nem őrá, hanem az uralkodóra esküdött fel. Egyetlen alakulat mégis akad, mely felett soha nem rendelkezhet: az emír, illetve sejk személyes testőrsége, amely a legképzettebb elitkatonák soraiból kerül ki.

A vallási hatalom a dzsadoknál nem számottevő, általában nem jut tovább a fanatikus szektáknál, szervezeteknél. Ennek oka egyrészt az, hogy az istenek a lélek és a túlvilág dolgaiért felelősek, nem az anyagi világ hívságaiért, mint amilyen a hatalom és a politikai befolyás; másrészt mindenki tisztában van vele, hogy a papok nem mindig az istenük akaratát közvetítik, hanem sokszor saját érdekeiket öltöztetik a szentség leplébe. Ám az ilyesmi itt természetes, senki nem is ítéli el, legfeljebb nem hisz benne - s főként nem követi.

Tudomány és vallás

A dzsadok vallása három istent ismer - a párhuzam a kasztrendszerrel szembeötlő. Galradzsa a főisten, az uralkodók és az utazók istene, Doldzsah a tolvajoké és a katonáké, Dzsah a polgároké. Mindhárom istennek külön templomokat emelnek, mindhármat saját papjai szolgálják. Minden dzsad pap férfi - eleve: a dzsadok úgy tartják, akitől az istenek sokat várnak, azt nem teremtik nőnek -, és valamelyik irányzathoz tartozik, többségében ahhoz, amelyiket temploma, elöljárói előírnak számára. A papok mindig egy-egy próféta útmutatásait követik, s mivel a legtöbb próféta eltérően értelmezi az istenek akaratát, a dzsad vallás terebélyes és bonyolult, nem mentes a hamis prófétáktól, fanatikus szektáktól, megtévelyedett őrültektől. A legtöbb és legbefolyásosabb követővel a Dzsiah-gat, a Hagyományos út rendelkezik, amely a legelső próféta, Fahyad útmutatásait tekinti irányadónak.

Fahyad szerint senki nem tanulhat eleve papnak, mert a biztos hit és a bölcsesség megszerzéséhez hosszú évtizedekre van szükség. Az a pap soha nem lehet biztos a hitében, aki nem maga talál rá, hanem eleve a feltétlen hitre nevelik. Ezért - legalább felnőtt kora kezdetéig - világi életet kell élnie, s csak aztán dönthet a papi hivatás mellett. Ennek értelmében huszonöt esztendős kor alatt a Hagyományos út senkit nem szentel pappá, sőt nem is tanít papi tudományokra. Az ilyen személy nem végezhet semmilyen munkát a templomokban vagy a papok szolgálatában. Igaz pap csak abból válhat, aki isteneiért képes eldobni a múltját: vagyonát, addigi eredményeit, a világi élet hívságait. Csak az ilyen ember lesz képes hűen szolgálni istenét és híveit. Dzsah legkiválóbb papjai polgárokból, Doldzsah papjai tolvajokból, Galradzsáé pedig egykori kalandorokból és utazó kereskedőkből lehetnek.

Pappá csak az válhat, aki talál magának olyan papot, aki a jelölt tanítását nem érzi elfecsérelt időnek. A tanítvány ekkor köteles lemondani vagyonáról - családja vagy a templom javára -, felhagyni addigi életével, vállalni az önkéntes szegénységet s szolgálni, követni tanítómesterét. Egy pap egyszerre egyetlen tanítványt fogadhat, de a harmadik év után felveheti a következő újoncot. A képzés - mester és tanítvány képességeitől függően - általában öt esztendeig tart. Ezalatt mester és tanítvány - különösen Galradzsa szolgálatában - nem egyszer hosszabb utakat tesz a Taba el Ibarában vagy még azon is túl - tapasztalatszerzés végett. A tanulmányok befejeztével az isten valamely főpapja rövid vizsgáztatás után pappá szenteli a jelöltet.

A dzsadok szoros kapcsolatban állnak istenükkel, rendszeresen imádkoznak, s hajlamosak a vallási fanatizmusra. Ez azonban a vallás egészét jelenti, nem egy-egy templomot vagy papot. A bizonyítottan szent embereket, akik eltaszítják maguktól a világi hívságokat, rongyokban járnak, könyöradományokon élnek, s egész életüket az isteni tanítások értelmezésének szentelik - egyszóval a prófétákat - őszintén tisztelik. Ilyen emberre kezet emelni a legnagyobb vétségek közé tartozik.





Hasonlóan mély tisztelet övezi a világi bölcseket, a tudósokat, filozófusokat. Ennek csak egyik oka az átszellemültség elismerése, a másik, hogy a tudósok közel állnak a méltóságokhoz, ezért is tartoznak a legfelső kasztba. A dzsad tudomány meglepően fejlett, aminek magyarázata társadalmi elismertségében rejlik. A jó eszű, alsóbb kasztokból származó ifjak számára a felemelkedés egyik legcsábítóbb útja a tanulás. Bár gazdasági okokkal is magyarázható, mégis inkább szerencsésnek mondható a szokás, hogy a gazdagság kimutatásának, a fényűzés bizonyításának bevett módja a tudósok támogatása, a tehetséges gyermekek taníttatása. A legtöbb iskola a Taba el Ibarában kereskedőházak, sejkek és emírek tulajdona.

Különösen híresek a dzsad alkimisták és herbalisták, s persze - Abdul al Sahred óta - a nekromancia művelői.



Társadalom

A dzsadok nem túl szigorú, mérsékelten komolyan vett kasztrendszerben élnek. A kasztok között szabad az átjárás, bárki felemelkedhet vagy lecsúszhat - bár ez utóbbi az uralkodó kasztban nemigen jellemző. Négy fő kasztot ismernek: az uralkodók, az utazók, a tolvajok és katonák, valamint a polgárok kasztját.

Az uralkodók kasztjába tartoznak a nemesek, a főbb papi méltóságok, a nagyobb kereskedőházak vezetői, a művészek és a tudósok.

A tolvajok és katonák kasztját a zsiványtörvényeket betartó tolvajok és útonállók, szélhámosok és ügyeskedők, továbbá a hivatásos katonák alkotják.

Az utazók kasztjába soroljuk az utazókat, az utazó kereskedőket, kalandorokat és kalandozókat, egyáltalán mindazokat, akik életük jelentős részét úton, utazással töltik.

A polgárok kasztját mindazok alkotják, akik az eddigi kasztokból kimaradtak, de nem kaszton kívüliek.

A kasztonkívüliség egyben törvényenkívüliséget is jelent. Elsősorban a gyilkosok, rablógyilkosok, rabszolgák, és a nemkívánatos idegenek tartoznak ide, de a törvénykezési joggal rendelkező uralkodó kasztúak bárkit kasztonkívülivé nyilváníthatnak.

Az átlagos dzsad fáradhatatlanul dolgozik egész életében. Rendszerint kézműves, kereskedő vagy pásztor - ez az a három polgári céh, ahová tartozhat. Ha nem képes kitörni a középszerűségből, soha nem gazdagodhat meg, sosem lesz vagyona, csak él egyik napról a másikra. A fellahok, a kétkezi segédmunkások sorsa még mostohább, gyakran rosszabb, mint a rabszolgáké, akik legalább enni kapnak gazdájuktól.

A kereskedőházak, kézműves céhek vezetőinek élete sokkal rózsásabb. Jelentős vagyonnal rendelkeznek, több üzlettel, műhellyel, gyakran palotával, esetleg még háremmel is. Nyitva áll előttük az út, hogy még inkább megtollasodva bekerüljenek az uralkodók kasztjába.

Az uralkodó kaszt tagjai fényűzően élnek. Palotáik, katonáik, számtalan rabszolgájuk van. Nem szenvednek hiányt semmiben, és saját házukban legtöbbször még törvénykezési joggal is rendelkeznek. Hacsak nem valamely földterület adókivetési joggal felruházott urai, jól teszik, ha ügyesen forgatják pénzüket, mert a pompa a dzsadoknál irgalmatlanul drága - ám elmaradhatatlan és kötelező.

Katonának lenni sok szempontból könnyű, ám természetesen ennek is megvannak az árnyoldalai. Ételre, italra, szállásra nincs gondjuk, s a zsold elegendő az érzéki - vagy prózaibb - élvezetekre. Ám engedelmeskedni kell a feljebbvalóknak, együtt élni a fegyelemmel, ami egy dzsad számára nem kis feladat. A veszélyek nem lebecsülendők, örökösek az összetűzések a rablókkal, tolvajokkal, mások katonáival, s mindemellett a dzsadok szemében az emberélet korántsem számít drágának. Aki túléli, egyre feljebb és feljebb kerülhet a ranglétrán, akár meg is gazdagodhat.

A tolvajok felelőtlen, a holnappal mit sem törődő emberek. Egyik napról a másikra élnek, ám olykor igen jól. Többségük utcagyerekként kezdi, akit a szükség kényszerít rá, hogy mások tulajdonát elvegye. Mondják, az utca remek tanítómester, de közelebb járunk az igazsághoz, ha úgy fogalmazunk: a tehetségtelen tanítványok gyorsan és nyom nélkül tűnnek el, akár valami nyirkos tömlöc, akár a forró sivatag mélyén. A tehetségesek ellenben előbb-utóbb egy tolvajklán tagjaivá válnak, ami társadalmilag is elfogadott



egzisztenciát teremt számukra. Klánjuk pártfogását élvezik, s bár másokét elvenni bűn, és a törvények is szigorúak, őket enyhébb büntetések sújtják. A legjobbak közül kerül ki a klán vezetőinek újabb nemzedéke is.

Törvények

A dzsad törvények gyakran indokolatlanul szigorúak, ugyanakkor megkövetelik a bűnösség cáfolhatatlan bizonyítását. Más kérdés, hogy a törvénykezés joga együtt jár a kegyelemadás jogával, azaz aki törvénykezik, bármikor, bárkinek indoklás nélkül kegyelmet adhat. Minél magasabb méltóságú a törvénykező, annál kevésbé szükséges szó szerint értelmeznie a törvényeket. A hatalmi lánc utolsó tagja az emír, illetve a sejk, aki azt tesz, amit jónak lát, mert ő maga a Törvény. Ugyanez igaz a bizonyíték cáfolhatatlanságának elbírálására is.

A víz létfontosságú a dzsadok számára, ezért a kutak mérgezését, betemetését halállal büntetik. Tolvajlásért kézlevágás, más asszonyának elszeretéséért kasztrálás, hazudozásért nyelvkitépés, kémkedésért megvakítás jár. Az emberölésnek halál a megtorlása, a kisebb csínyeknek alapos verés. A börtön csak mellékbüntetés, annak jár, aki túlélte az ítéletvégrehajtást.

A sivatag mélyén nem ismernek törvényt, csak törvénykezési gyakorlatot. Köreikben a legsúlyosabb vétség a vízlopás és -pocsékolás. A vándorló törzsek is csonkítanak olykor, de legjobban a problémamentes megoldást, a halálbüntetést kedvelik. Ennek legkifinomultabb formája, mikor az elítéltet összekötözött kézzel és lábbal állig a homokba ássák, és sorsára hagyják. A sivatagot járva az utazó gyakran botolhat efféle mementókba.

Utazás

Az utazásnak, az áru szállításának a sivatagban egyetlen módja létezik: a karaván. Rövid távolságra málhás lovakat, hosszabbra tevéket használnak. A szekér kizárólag a két legdélibb államban, al Avdalban és al Mugafféban közismert.

A karavánok a sivatagban a legritkább esetben haladnak toronyiránt, általában valamelyik közismert karavánutat követik. Ezek naponta, de legfeljebb minden harmadik nap érintenek egy-egy sivatagi kutat vagy oázist. A karavánutak forrásai közösek, minden szomjas ember meríthet belőlük, de a pazarlás komoly illetlenség. A víznyerő helyek közelében az utazók mindig számíthatnak lesben álló rablókra, s alkalmasint azzal sem árt tisztában lenniük, vajon nem egy vándorló törzs tiltott kútjára bukkantak-e? Célszerű sivatagi vezetőt fogadni, aki tisztában van a tulajdonviszonyokkal, mert a törzsek a vízlopást halállal büntetik. A tisztázatlan tulajdonú kutakból jobb nem inni, míg fel nem tűnik a helyszínen gazdája, akitől engedélyt lehet kérni. Nem ritka, hogy a jóindulat ajándékba, pénzbe kerül.

Aki a sivatagban gyorsan kíván haladni, zöldfülűségéről tesz tanúbizonyságot. A süppedős homokban fárasztó a járás embernek-állatnak egyaránt, a hőség irgalmatlan, a víz kevés. Aki még sietséggel is tetézi a fáradalmakat, könnyen elvesztheti állatait, embereit, saját életét is. Egyesek még azt az ostobaságot is elkövetik, hogy a rövidebb táv reményében elhagyják a karavánutakat, s valamelyik égtáj irányában nekivágnak a sivatagnak. Ezt még a dzsadok sem nagyon merik megtenni, legfeljebb a vándorló törzsek - ők a sivatag igazi lakói.

A sivatagi utazás törvényei íratlanok, apáról fiúra szállnak. Felkészítik az utazót a nappalok izzó forróságára és az éjszakák jeges hidegére. Előírják a célszerű öltözéket, a teendőket homokvihar közeledtekor éppúgy, mint ahogy tanácsokkal szolgálnak a sivatagi rablók vagy a homoki elfek ellen is.

"Haladj a dombok között, hogy rejtve maradj, csak a megfigyelők hágjanak a dűnék gerincére! Rendelj ki elő- és oldalvédeket!! Hajnalban és alkonyatkor utazz, a déli nap heve elől rejtőzz ponyva alá, az éjszakai hideg ellen burko-





lózz pokrócodba! Ha homokvihar közeleg, feszítsd ki ponyvádat a szél ellen, s rejtőzz alá, vagy feküdj a lefektetett állatok mögé! Ha régóta nem ittál, ne vesd magad mohón a kút friss vizére, s állataidnak se engedd, hogy ezt tegyék!! Kösd egymáshoz a tevéket, hogy ha egyet el is nyel a homoktölcsér, utána kihúzhasd, és a málhát visszaszerezhesd! Ha sivatagi rablók ütnek rajtad, tereld magad köré az állatokat, eleven erődöt alakítva belőlük. Ám ha homoki elffel találkozol, felejtsd a portékát, a tevét, és menekülj, ahogy a lábad bírja!"

Al Abadana

A legelső - és kétségtelenül legjelentősebb - dzsad állam az Al Abadana emirátus. (Múltjának, eredetének sötét titkairól az *Aquir mágia* című fejezetben olvashatunk bővebben.) Területe nagyobb, mint az összes többié együtt. Ugyanez igaz lakosai számára is, s ennek egyenes következményeként haderejére is. Vezető szerepe megkérdőjelezhetetlen, messze a legjobban szervezett ország Ibarában.

Területén él a tisztavérű dzsenn családok kilencvenöt százaléka. Ők irányítják az országot, a seregeket, a gazdaságot. Ők állnak a legnagyobb abadanai kereskedő- és bankházak élén. Számuk a kezdeti tízezrekhez képest az idők során riasztóan megcsappant, mára nem több, mint ezer főre tehető. Ez a drasztikus létszámcsökkenés az emberekkel való keveredés - vagy ahogyan manapság emlegetik, a "vérfertőzés" - következménye. Vérük tisztaságát féltékenyen vigyázzák, a nem száz százalékosan tisztavérű utódokat kitaszítják maguk közül, s csak kisebb jelentőségű feladatok elvégzését bízzák rájuk.

Származásukat titokban tartják, a háttérben maradnak, sokszor álnevek, kitalált személyek, dzsadok mögé bújnak. Az emíren és családján kívül senkiről nem tudható bizonyosan, hogy tisztavérű dzsenn-e. Sokan büszkélkednek ilyesmivel, ők azonban legfeljebb kevertvérűek vagy egyszerű dzsadok.

Az Al Abadana emirátus mindenképpen a legcivilizáltabb dzsadok lakta ország. Abadanán, a fővároson kívül számtalan nagyvárossal büszkélkedhet, területén alig élnek nomád pásztorok, a lakosság túlnyomó része kézműves, kereskedő vagy katona. A közbiztonság a világ más tájain megszokottal vetekszik, ami Taba el-Ibarában lenyűgöző eredmény.

Az ország gazdaságilag is a legerősebb mind közül, amit nemcsak politikai vezető szerepének, hanem a fővárost Erionnal összekötő térkapunak is köszönhet. Egyetlen jelentősebb dzsad kereskedőház sem követheti el azt a hibát, hogy ne rendelkezzen lerakattal Abadanában és Erionban. Bármily költséges a térkapun át történő szállítás, mégiscsak a legjelentősebb kereskedelmi kapcsolat a dzsadok és a világ egyéb tájai között. A kisebb házak a nagyobb nyereség reményében szállítanak tengeren és karavánutakon is, de ezek az utak elsősorban az áru Abadanába juttatására szolgálnak.

Az emirátus - számtalan egyéb termékén túl - a síküvegről nevezetes, amit a dzsad világban máshol nem képesek előállítani. A torzításmentesen átlátszó üvegtáblák értéke megközelíti ezüstben mért súlyukat.

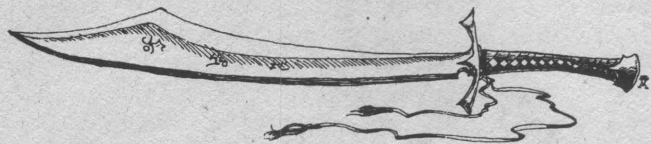
Megjegyzésre méltó érdekesség továbbá, hogy Abadanában készítik a világ legkeményebb, nem mágikus természetű fémből kovácsolt kardját, a dzsenn szablyát. Alapvetően egykezes fegyver, de markolata elég hosszú hozzá, hogy olykor két kézre fogják. Forgatásának technikája, a mozdulatok kimunkáltsága és a harcmodort átható szellemi többlet emlékeztet némiképp a harcművészetekre. A keskeny, vékony, hajlított pengéjű kardot mágiával kovácsolják, miáltal páratlanul rugalmassá és erőssé válik. Habár nem számít mágikus tárgynak, az egyik legkülönb fegyver Ynevem. Aki birtokolt már efféle páratlan ritkaságot, mind váltig állítja róla, hogy törhetetlen. Előállításának módja, a felhasznált fémek ötvözési aránya szigorú titok, csak a kovácsművészetre szakosodott családok ismerik.

A dzsenn szablya a dzsenn legelőkelőbb ékessége, mégis gyakorta álcázza, jóval szélesebb, handzsárhoz, hagyományos szablyához készült hüvelyben hordja, hogy ne váljon árulójává. Természetesen az uralkodó családok sarjai büszkén viselik az ősi fegyvert, és számtalan nagyravágyó és vagyonos dzsad is dzsenn szablyát köt az oldalára merő kérkedésből. Mindazonáltal egy dzsenn ferde szemmel nézi, ha nem fajtájabeli viselni merészeli népe hagyományos fegyverét, hacsak testvérei nem megbecsülésnek jeléül jutalmazták meg vele.

El Hamed

A legnyugatibb fekvésű emírség, területén halad keresztül a legtöbb Ordanba igyekvő karaván. Egész Ibarában itt él a legtöbb nem dzsad származású lakos, ami kimutathatóan civilizált viszonyainak, és nagyvezíre, Rahim el Haszra politikájának köszönhető.

El Hamed két évtized alatt a világ szemében a Taba el-Ibara kapujává lépett elő. Manapság az sem ritka, hogy Ynev országai és hatalmai - különösen az északiak - nem Abadanán, hanem El Hameden keresztül tartják a kapcsolatot a dzsad néppel. Nem tudni, melyik tény következik a másikból, de Ynev-szerte a hamedi dzsad bankházakat tartják a legmegbízhatóbbaknak. A megszokás újkeletű, ám az ideáramló aranyak máris éreztetik hatásukat El Hamed gazdaságának és befolyásának erősödésében.





Bankházain és civilizáltságán túl az emírség egzotikus és méregdrága illatszereivel hívja fel magára a világ figyelmét. A különleges esszenciák összetételét és elkészítését a legszigorúbb titokban tartják, a párolóműhelyeket az emír személyi testőrsége őrzi éjjel-nappal.

El Sobira

Ez az állam ezeresztendős történelmében mindig is a romlottság és a bűn fészke volt a Taba el-Ibarában. Pyarron iránt elkötelezett történetírók Krán előretolt bástyájának nevezik - ami azért, be kell látnunk, erős túlzás. Tény, hogy el Sobira emírje más szemszögből szemléli a világ dolgait, mint el Hamed vagy al Abadana uralkodója, az emírség mégsem vehető egy burnusz alá Gorvikkal.

Az ellenségeskedés forrása az emírség legfőbb kiviteli cikke, a bódító hatású fűszerkeverék, az al bahra-kharem. Ezt a bódító és serkentő hatású harci kábítószert a dzsadok gyakorta *fűszer*nek vagy *fű*nek nevezik, a kréniak pedig Haláltáncnak. Használata emberek számára életveszélyes, fokozottan egészségkárosító.

Elsőként Khadal al Hagi, az Ibara-szerte ismert alkimista és méregkeverő állította elő háromszáz esztendővel ezelőtt. Elkészítését kilenc lépésben ajánlja, melyek során a fűszerkeveréket titkos recept alapján készült illóolajokkal itattják át, majd a nap hevén szárítják. Silány utánzatok előállításával más dzsad fűszerészek is kísérleteznek, az igazi al bahra-kahrem titkát azonban kizárólag a sobirai emír szárító-műhelyeiben ismerik.

Krán karavánszámra vásárolja, segítségével sokszorozza meg a Külső Tartományok határain járőröző orkok harci kedvét. Sobira alaposan megkéri a kábítószer árát, s nagybani, állandó vevőjének köszönhetően dúsgazdaggá vált.

Az emírség másik jellemző árucikke a világ sokkal több tájára eljut. Ezek a zenélődobozok, mechanikus játékok és egyéb hasonló szerkezetek. Nem egy közülük azonban rafinált orgyilkos holmi!

Kránt érzékenyen érintené a sobirai fűszerszállítmányok elmaradása, ezért mindent elkövet, hogy növelje befolyását az emírségben. Hiába terjeszti azonban eredményesen Ranagol hitét, hiába formálja át Sobira lakosságának erkölcseit (Gorvik mintájára), az emír keményen ellenáll, s el Sobira a mai napig megőrizte teljes függetlenségét.

Kár lenne azonban tagadni, nem egy olyan orgyilkos klán vetette meg itt lábát, melyet a Taba el-Ibara más országaiban tűzzel-vassal üldöznek. A fővárosban - de a sivatagi állam más településein és útjain is - a közbiztonság csapnivaló. Ide gyűlik és menekül Taba el-Ibara összes söpredéke, akiket máshol már nem tűr meg hátán a homok.

Az emirátus fővárosa Madab el Sobira, amely lényegében három egybeépült, közeli oázisból áll. Területe vízben meglepően gazdag, a környező sivatag dacára. A város karavánutak találkozópontja, és - miként a Taba el.Ibarában megszokott - magas falak övezik.



Napjainkban Madab el Sobira a legnagyobb dzsad városok közé tartozik, bizonyosan csak al Abadana előzi meg, mind kiterjedés, mind lakosság tekintetében. Valóságos bűnfészek ez a település; rabszolgavadászok, kalandorok találkozóhelye, alvilági klánok és a leghírhedtebb ynevi orgazdák tanyája. Területén emelkedik a Taba el-Ibara legfényűzőbb épülete, az uralkodó palotája, mely pompájával felülmúlja az abadanai emír Ezertornyú Palotáját és a híres, aranyból és drágakövekből épített El Higad Galradzsa templomot is.

A fővárosban nyíltan tevékenykednek Ynev leghírhedtebb orgazdái, s ide futnak be a rabszolgavadász karavánok is. A rabszolgapiac (el Gahad) egyedülálló nevezetesség; itt ugyan senkitől meg nem kérdezik, mi volt azelőtt, hogy láncra verték. Ha fényes nappal valakit kirabolnak az utcán, a városiak félénken visszahúzódnak, meg sem kísérlik kihívni az őrséget. A klánok, bűnözők keze ugyanis az emír palotájáig is elér: aki alkalmatlankodik, hamar valamelyik tömlöc mélyén találhatja magát. A biztonság kizárólag valamelyik klántól vásásorlható meg "ajándék" - rendszeres védelmi pénz - fejében.



Pyarron mindent elkövet, hogy rákényszerítse az emírt a *fű*-termelés betiltására, de a dúsgazdag, a sajátján kívül még számos zsoldoshadsereggel is megerősített el Sobira merészen dacol a legnagyobbak haragjával is. El Hameddel szüntelen és viharos érzelmek kísérte háborúságban áll. Ha az északi szomszédot nem támogatná a fél Délvidék és a hatalmas Abadana, s nem választaná el tőle dűnék végtelen sokasága, Sobira hónapok alatt letörölné a térképről.

A sobirai emír orgyilkos-testőrségét egy el Haszabi (Idegen Vér) nevű, fayumi anyától és gorviki apától származó félvér kalandor alapította a Pyarron szerinti 3540. esztendő környékén. A Fekete Skorpiók - átlagban félszáz elit harcos - rettegett hírnévre tettek szert Ibara-szerte; elvakult fanatikusok, kegyetlen, de kiváló harcosok. El Hamedben évente több tucat véres gyilkosság fűződik a nevükhöz, a nagyvilág mégis az általuk használt és róluk elnevezett méregről ismeri őket. Legutóbbi gazdájukat azonban még ők sem tudták megvédeni a rá váró sorstól.

Sobira híres és hírhedt emír-uralkodója, Jaszef Bahlit af-Haszabi Pyarron szerint 3654-ben született. Ereiben dzsenn ősök vére is csörgedezett, amely - különös módon - közel egy évezred után benne ütközött ki legerősebben. Az al Haszabi emírjeit mindig is remek koponyaként tisztelték, az al bahra-kahrem előtti időkben a környező emirátusok és Pyarron akarata ellen manővereztek a politika tengerén, azóta Krán hódító terveit kerülgetik. Jaszef Bahlit huszonnyolc eszendősen került a trónra, miután Ibara-szerte hírnevet szerzett a sakk és egyéb logikai játékok terén megnyilvánuló tehetségével. Alatvalói beszélik, eleinte nem lelte örömét az uralkodásban, míg fel nem fedezte, hogy az élet izgalmasabb játszmákat kínál, mint a sakktábla.

3691-ben bekövetkezett haláláért egyértelműen egy kráni birodalmi légió Tersiusát, Lord Quatort terheli a felelősség; egyesek megkockáztatják, hogy a háttérben már a Manifesztációs Háború előhangjai zengtek.



Al Madoba

A világ egyik legunalmasabb helye. Kedvező fekvése dacára civilizálatlan, területén egymást váltják a sivatagos és a sivár, gyér füvű pusztaságok. Teve- és lótenyésztésből tartja fenn magát - bár vagy koldus, vagy vak, aki vásárol az itt nevelt gebékből.

Al Madoba emírje jórészt csak az adók behajtásával foglalkozik, országa felemelkedésével nemigen. Övé az egyik legfényűzőbb palota Abadanában, az év nagy részét itt tölti. Mondják, dühroham lesz úrrá rajta, valahányszor kötelessége visszaszólítja tevehajcsárok lakta hazájába.

Al Mugaffe

Az országot a legnagyobb dzsad kereskedőházak egyike, a Mugaffe alapította. Nemesi vérvonallal nemigen büszkélkedhetett - legfeljebb temérdek rúpiával - ezért a szorosan vett Taba el-Ibarában nem jutott földbirtokhoz. A Shibarán túl, a kereskedőhercegségek között azonban örömmel látták. Al Mugaffe lett a nyolcadik, testvérállama, al Avdal pedig a kilencedik Kereskedő Hercegség. Bár al Mugaffét gazdasági és politikai érdekei a Hercegségekhez kötik, sejkjének szíve a Taba el-Ibara és a dzsadok felé húz.

Al Mugaffe városai a dzsad viszonyokhoz képest tiszták és rendezettek, útjai már-már valóban útnak nevezhetők. Építészetében foggal-körömmel ragaszkodik a dzsad hagyományokhoz, egyáltalán, lépten-nyomon bizonygatja Taba el-Ibarához tartozását.

Fő megélhetési forrása a kereskedelem, no meg a helyben előállított olcsó, jellegtelen illatszerek, amelyekkel elárasztja a világot. Ehhez kapcsolódik az a különös népszokás is, mellyel al Mugaffe kivívta, hogy minden utazó-történetíró említésre méltassa visszaemlékezéseiben:

".Más, vízben bővelkédő dzsad városokban is szokás a nap legforróbb időszakában az utcák locsolásával enyhíteni a hőséget. Mivel a víz ritka kincs a sivatagban, ez a gazdagság bizonyítéka. Al Mugaffe lakói nem elégedtek meg a fényűző pazarlás ezen változatával, ők a vízbe olcsó illatszereket is kevernek. A várost éjjel-nappal illatfelhő övezi; bosszantó szervezetlenség, hogy minden lakos a maga kedvenc esszenciáját keveri a vízhez. Az illatok lépten-nyomon változnak, keverednek, ami az ehhez nem szokott utazóknak fertályóra múltán szűnni nem akaró, tompa fejfájást okoz."

Al Avdal

E sejkséget - Mugafféhoz hasonló körülmények között - az Avdal kereskedőház alapította. Testvérállamával ellentétben nemcsak hogy nem ragaszkodik a dzsad hagyományokhoz, de el is utasítja azokat. A sejk - a kereskedőház feje -



egész családjával együtt áttért a pyarroni hitre, s minden módon igyekszik erre szorítani népét is. A városokban dzsad templomokat nemigen találni, az emberek a világ más tájain divatozó ruhákat viselnek, dzsad mivoltukra már csupán külsejük s néhány - a vízipipázáshoz hasonló - kiirthatatlan szokásuk utal. Al Avdal inkább hasonlít a délebbi kereskedőhercegségek városaira, mint a dzsad településekre.

A sejkség a legcsekélyebb befolyással sem rendelkezik a Taba el-Ibarában, minden jóravaló dzsad a homokba köp, ha az Avdal nevet hallja - ez persze a kereskedelmi kapcsolatokon mit sem változtat.

Abu Baldek

Apró emírség a sivatag mélyén, területe egyetlen városra, Taba el-Ibara legnagyobb ismert oázisára korlátozódik. Ősi eredetű település, egy szakadár dzsenn dinasztia alapította az írott történelem kezdetén.

A város öt bővizű forrással és két tóval is rendelkezik, vegetációja mesésen dús. Abu Baldek az édenkert szinonimája a dzsadok számára.

Messze földön híres különlegessége a baldeki rózsakert, mely az emír palotáját övezi. A kert már szépségével is felhívja magára a figyelmet, hírnevét azonban az itt nemesített egzotikus rózsának köszönheti. Gyönyörű virága páratlanul kellemes, de erősen bódító hatású illatot áraszt, tüskéinek szúrása veszedelmesebb a csörgőkígyó marásánál is.

A rózsaillat belengi az egész várost, s bár a helyiekre már nem hat, az idelátogatókat elbódítja, s rendszerint álomba ringatja. A baldeki rózsa a szépség és a veszedelem együttesének jelképe Yneven, s a világ minden táján az egyik legkelendőbb árucikk. Egy-egy szálért száz aranyat is

megadnak. Nem csoda hát, hogy fegyveresek tucatjai őrzik az emír kertjét a rózsatolvajoktól.

Abu Baldek Shibara

Abu Baldek elpártolt nagyvezíre telepedett le itt lázadó seregével néhány évszázaddal ezelőtt. Az államocska kezdetben rablóhadjáratokból tartotta fenn magát, de ezzel Abadana közelsége miatt hamarosan felhagyni kényszerült.

Az emírség ma al Abadana kicsinyített s bizony sokkal gyarlóbban megszervezett mása. Fővárosa, Habira elsősorban rabszolgakereskedelméről nevezetes. A rabszolgakereskedések inkább az előkelő ékszerüzletek hangulatát idézik, semmint el Sobira piacaiét. Itt mindig gondosan megfürdetett, tiszta ruhába öltöztetett, minőségi "árut" talál az érdeklődő - és ami a legfontosabb, az itt vásárolt rabszolgák üzleti értelemben véve is "tiszták", nem fordulhat elő, hogy a tulajdonoshoz idővel beállít egy rokon vagy ismerős a vásárolt "portéka" szabadságjogait firtatni.

Habirában külön üzletág a rabszolgák tanítása: számtalan mesterségre, szakmára kiképzik őket. A vevő ugyanúgy vásárolhat, ahogyan a hétköznapi árukból: ha kéjnőt, fegyverforgatót, szakácsot vagy bármi effélét szeretne, csak fel kell keresnie az erre szakosodott rabszolgakereskedést. Kétségtelen, hogy Habirában drágább a rabszolga, mint máshol - de sebaj, a város a hasas erszényű vásárlók igényeinek kielégítésére rendezkedett be.

El Qusarma

Maga a titokzatosság; nevéhez az ismeretlenség, a rejtély képzete társul. A Sheralból eredő Shibara forrásvidékén terül el, földje nem sivatag vagy szikár sztyeppe, hanem burjánzó őserdő. Irigyelt gazdagságát főként a Shibarán leúsztatott fának köszönheti, ami a dzsadoknál méregdrága, és soha nincs belőle elég.

El Qusarmáról keveset tud a világ, utazó nemigen járt odafenn, s lakói - kik magasabbak és erőteljesebb testalkatúak, mint a többi dzsad - jóval kevésbé beszédesek.

Al Hidema

A karavánutak közismert végállomása; kiterjedt oázis a mélysivatag határán. A Fayumával rokon, a nomád életmódot feladó Kharami törzs alapította majd' két évszázaddal ezelőtt. Jó kapcsolatot tart fenn a három legnagyobb vándorló törzzsel, a velük folytatott kereskedelemből él. Bár örökös háborús zónában, a három törzs szállásterületének találkozásánál terül el, közismert semlegessége szavatolja biztonságát.

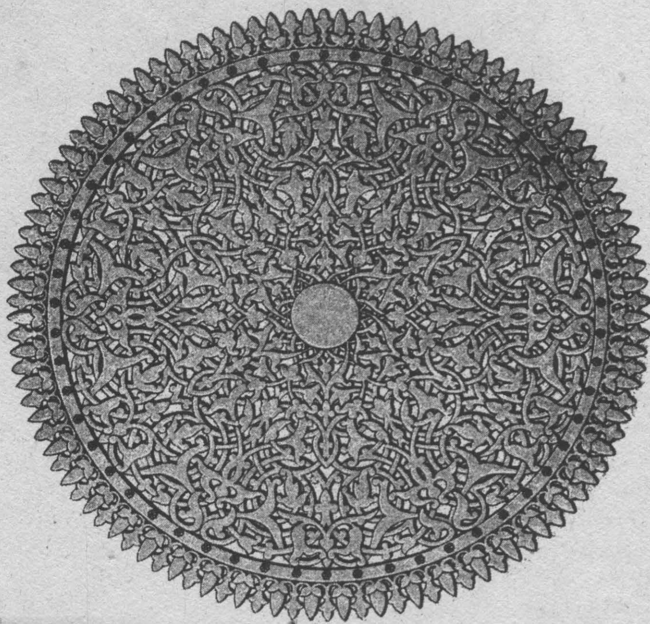
Feltételezhetően szoros kapcsolatban áll a dzsadok által rettegett és gyűlölt Fayuma törzzsel, sőt gyanítható, hogy rablásra bujtogatja őket, amiből utóbb orgazdaként nem kevés hasznot húz.

Kisebb sejkségek

A kisebb, egy-egy oázist magukba foglaló sejkségek száma a Taba el-Ibarában száz fölé tehető. Legtöbbjük a karavánok kiszolgálásából és a helyi kézműipar termékeinek eladásából él. Nem egy közülük kereskedik a nomád törzsekkel is, és bizony gyakorta az orgazdaság vádja sem alaptalan.

A mélysivatag

A dzsadok mélysivatagnak nevezik Ibara lakatlannak vélt, feltérképezetlen területeit. A mélysivatagban nem vezetnek karavánutak, s ha akadnak is elszórt oázisok, senki nem lakja őket - legalábbis emberek nem, az biztos. A homoki elfek, az Ősi Nép, s ki tudja még, miféle szörnyetegek földje ez. Ember nem merészkedik ide, talán csak a vándorló törzsek - bizonyíthatóan közülük is csak a Fayuma -, no meg persze olykor egy-egy kalandozókból álló csapat.



Gyilokpuszta

A Taba el Ibara középső, El Hamed és Sonion között elterülő részét hívják így. Az elf népnek egy furcsa, elkorcsosult alfaja él itt, a hajdanán e tájon virágzó civilizáció örökösének vallva magát; róluk később bővebben is esik szó.

Fayuma törzs

Irtózat, gyűlölet és rettegés övezi nevüket a dzsadok között, még a másik két nagy törzs harcosai is kitérnek előlük. Szívósak - mondják, hetekig bírják víz nélkül - és kegyetlenek; nem ismernek sem törvényt, sem erkölcsöt. Elpusztíthatatlan, gyakorlott harcosok. Fekete ruhájukban, tevéik hátán olykor előbukkannak a mélysivatagból, oázisokat rabolnak és irtanak ki, majd nyomtalanul eltűnnek olyan vidékeken, ahová egyetlen hadsereg sem merészeli követni őket.

Senki sem ismeri náluk jobban a Taba el-Ibarát. Ellenállnak a legádázabb homokviharnak, és mindig meglelik a vizet, bármily mélyen rejtőzik is a homok alatt. A közhiedelem szerint egyetlen ellenfelük akad a senkiföldjén: a homoki elfek.

Bayadi és Haszra törzs

A két legnagyobb nomád életmódot folytató dzsad népcsoport. Vándorolnak a sivatagban, néhány hétnél, hónapnál tovább nem maradnak egy helyen. Csak általuk ismert oázisokat keresnek fel az ott termő datolyáért; titkos, betemetett kutakból isznak ott, ahol más szomjan halna.

Tevéket tartanak, a húsukat eszik. Olykor felkeresnek egy-egy lakott települést, zsákmányolt vagy maguk készítette ingóságaikat fegyverekre, fémtárgyakra cserélik. Szikárak és szívósak, remek szablyaforgatók.

Mindkét törzsnek elegendő harcosa van hozzá, hogy ne jelentsenek számukra veszélyt a sivatagban kóborló kisebb rablóbandák, s mindketten többé-kevésbé tiszteletben tartják a civilizált települések sérthetetlenségét. Leginkább csak egymás harcosaitól kell tartaniuk. Örökké háborúznak ugyanis egymással a titkos kutak és lakatlan oázisok tulajdonjogáért. Ezt az ellenségeskedést a városokban, oázisokban élő dzsadok nemigen tapasztalják, legfeljebb a karavánok sínylik meg olykor.

Homoki elfek

A területet egykor uraló elfek elkorcsosult, bosszúszomjas utódai. Nemes fajuktól való eltávolodásukat mi sem bizonyítja jobban, minthogy a föld alatt laknak, a sivatag talapzatát adó sziklákba vájt járataikban. Válogatás nélkül gyűlölnek mindenkit, aki beteszi a lábát egykori földjükre, talán még önmagukat is, amiért idáig süllyedtek.

Tökéletesen alkalmazkodtak új környezetükhöz, a sivataghoz. Misztikus képességeikkel uralják a homokot: tölcsérré változtatják a betolakodók lába alatt, vagy heves viharban zúdítják rájuk, hogy a szél csendesedtével csak fehérre csiszolt csontjaik árulkodjanak balvégzetükről.

Beszélik, az utazó lába előtt nőnek ki a homokból, a karaván akár lépésnyi távolságban is elhaladhat mellettük, ha akarják, akkor is észrevétlenek maradnak. Mesélik, senki nem mozog náluk gyorsabban a sivatagban, nem süppednek bele a homokba, s lábuk nyomot sem hagy a homok felszínén. Ki tudja, talán csak legenda az egész?

Ősi Nép

A mélysivatag határán különös, ősi romokba botolhat az utazó: háromszög alaprajzú oszlopcsarnokok omladékaiba, irdatlan, faragott kövekbe. Ha tábort ver közöttük, éjjel rémálmok gyötrik, gonosz hangok suttognak a fülébe. A Shibarán lefelé hajózó el Qusarma-i fakereskedők olykor bronzbőrű, mélykék szemű alakokat látnak a folyó partján; egyesek esküsznek rá, ők emelték egykoron a furcsa épületeket.

A manifesztációs háború címszavakban

Amhe-démon: Amundtestű, szörnyetegfejű démon, Amhe-Ramun manifesztációjának egy porhüvelye. Anyagi testének fenntartásához olykor élelemre, szellemének táplálásához pedig véráldozatra van szüksége. Félelemetes külseje ellenére önmagában csak mérsékelten veszedelmes, ám tucatnyi amund démon őrzi és szolgálja. Összesen huszonhá-



rom Amhe-démon létezik, többségük a mélysivatagban, titkos templomromokban rejtőzik. A Manifesztációs Háború krónikája szerint egyet közülük al Abadana elestekor elpusztítottak a dzsennek.

amund: Az amundok - vagy ahogyan az Ibarában nevezik őket, az Ősi Nép - évezredeken át rejtőztek a sivatag mélyén. A Pyarron előtti III. évezredben vonultak vissza a történelem színpadáról, hogy más népektől és kultúráktól elzárkózva vészeljék át a viharos időket. Létezésükről nem árulkodott más, csak a sivatag szélén hátrahagyott templomromok, és az el qusarmai faúsztatók történetei a Shibara partján látott különös, égkék szemű fajzatokról. Senki nem tudta, valóban ott élnek-e a sivatag mélyén, vagy nem többek megrendítően valószerű legendánál. Maguk akarták így: rémtettekkel és szörnyű fátumokkal biztosították magányukat.

Az elmúlt évszázadban azonban minden megváltozott. A sivatagszéli templomromoknál kezdődött: az oszlopcsonkok árnyékában meghúzódó utazók kísértő suttogást véltek hallani a mélyből, évezredes álmukból riadó, túlvilági teremtmények hangját. Rövidesen bronzbőrű, égkék szemű alakok jelentek meg a környéken, különös dolgok történtek, karavánok tűntek el nyomtalanul. A bölcsek félve suttogtak egy nevet: Amhe-Ramunét, a már-már elfeledett sivatagi istenét.

Az amund civilizáció négy istent ismer. A főisten Themes (Theemeth), a Napisten; forró csókjának nyomát a mai napig testén viseli a Földanya, Refis (R-eefith) - ez a rejtélyes olpálmező, itt áll a Nap Első Titkos Városa, Sonnion (Thonnion). A csókból fogant Nesire (Nethiree), a Vörös Hold, a Szerelem és Szépség Istennője, valamint Amhe-Ramun, a Kékarcú, a Háború és az Egység Istene.

A dzsennekkel vívott három évezredes háborúban a legifjabb és legkegyetlenebb isten, Amhe-Ramun alászállt Ynevre, ám Manifesztációja elpusztult, mielőtt a világ sorsát döntő mértékben befolyásolhatta volna. Újabb eljövetelét papjai hat évezreddel későbbre jósolták. Hitét hosszú időre elfeledte az amund nép, ám az idő közeledtével újra templomokat emeltek a kékarcú istenségnek, papjait pedig mind nagyobb befolyáshoz juttatták.

Elsőként - P.sz. IV. évezred hajnalán - Nesire veszítette el híveit. A Kékarcú papjai véres testvérháborút indítottak ellenük: a papnőket legyilkolták, a híveket erőszakkal áttérítették. A Nap Harmadik Titkos Városának romjait lassanként elnyelte a homok. Talasea (Thala-theia), Refis városa e század derekán pusztult el, lakosságát a megerősödő Amhe-papság az utolsó emberig lemészárolta. A főisten, Themes papjai vagy behódoltak a futótűzként terjedő testvérhitnek, vagy mártírként haltak istenükért. Mire a Manifesztáció ideje elérkezett, A Nap Titkos Városai közül már csak Sonnion állt, templomaiban egyetlen istenhez, Amhe-





Ramunhoz fohászkodtak, aki elhozza népének az egységet és a hódító háborút.

Az amundok testi hasonulással hódolnak az isteni tökéletességnek. Társadalmukban jelentős szerepet tölt be a küllem: minden amund ősi szertartások szerint formálja testét az istenszobrokhoz hasonlatossá. Testük szoborszerű, arcvonásaik lágyak, előkelők, halántékig húzódó, keskeny szemgödrükben mély kékség honol; fekete, egyenesszálú hajukat körben azonos hosszúságúra, nyaktőig vágják. A megnyomorodó, csúfnak születő amund - az évezredek során egyre ritkában fordul elő ilyen szégyen - megajándékoztatik a halállal, az újjászületés lehetőségével egy ép testben.

Az amund nép kifinomult, az emberitől idegen intellektussal rendelkezik. Elvont módon gondolkodnak, a gyakorlatiasság, a politikai érzék, az intrikus hajlam teljességgel hiányzik belőlük. Logikájukban elfogadott tényező az érzelem: a szeretet, harag, gyűlölet számukra egyenjogú érv a legkikezdhetetlenebb következtetéssel. Nemes, jólelkű lények is lehetnének, ha nem fertőzné meg jellemüket a rosszindulat és a romlottság. Mindenkiben ellenséget látnak; aki különbözik tőlük, azt lenézik. Különösen igaz ez az emberekre, akiket állatokként tartanak számon, s mint ilyeneket, elsősorban rabszolgának és élelemnek tekintenek.

Az amund társadalom két kasztra osztható, a szolgák és az uralkodó-papok kasztjára. Utóbbiba tartoznak a négy amund isten - napjainkban már csak Amhe-Ramun - papjai. Ők irányítják az amund civilizációt, számtalan szolgával és rabszolgával rendelkeznek, rangjuktól függő pompában élnek. A leghatalmasabbak közülük a szó legszorosabb értelmében véve élet és halál urai. Régebben gyakorta előfordultak a kaszton belül villongások, ám a Kékarcú ideje óta isteni törvény az Egység.

Az uralkodó-papok (het-neb) kasztjába csak a születés jogán kerülhet bárki, de nem a származás, hanem a képességek döntenek. Uralkodó-papok gyermekei gyakorta születnek a szolgák kasztjába - habár kétségtelenül kiváltságos elbánásban részesülnek -, és egy szolga gyermekét is haladéktalanul magához veszi nevelésre a papság, ha felfedezik rajta a keresett jegyeket. Hitvallásuk szerint maguk az istenek jelölik ki leendő papjaikat: ha egy gyermek lát a teplom-piramisok sötétjében, az istenek jegyét viseli.

A szolgák kasztjába (hebet) tartozik az összes különleges képességek nélkül született amund, még az uralkodó-papok testőrei is. Az ide sorolt amundok élete sem nevezhető keservesnek, mindössze meg kell tanulniuk együtt élni a kiszolgáltatottsággal. Az aljávaló munkákat rabszolgákkal végeztetik, az amund szolgákra csak felelősséggel járó avagy művészi hajlamot igénylő feladatokat bíznak.

Ankhe-thueeth: A legismertebb amund démon; neve szó szerinti fordításban fali démont jelent. Ekként sehol Yneven nem idéznek démonokat, a mágia ismerői az ankhe-thueeth-t leginkább a jelmágia és a síkmágia fejezetébe sorolják.

Az ankhe-thueeth mágikus tartalmú falrajz, jelekkel, írással kísért ábrázolása a megidézendő teremtménynek. A színes, elnagyolt festmény valójában síkkapu, melyen a megidézett teremtmény átléphet Ynev világára, majd dolga végeztével visszatérhet hazájába. Hogy a kapu megnyílását pontosan mi váltja ki, egyelőre tisztázatlan, de az ankhe-thueeth démonok főként őrző szerepet látnak el. A mágikus rajzok elrejthetők a hagyományos amund képírásban, és a megidézett démonok egy hányada is láthatatlan, mivel nem rendelezik testtel, csak az asztrál- és mentálvilágban jelenik meg.

dzsenn: A dzsenn titokzatos nép. Habár nem emberek, emberek között, az emberi társadalom elválaszthatatlan elemeiként élnek; már elképzelni sem tudnák, hogy önálló társadalmat alkossanak, mint egykoron. Hozzászoktak a jóléthez, a szolgák seregéhez és a temérdek kincshez. A Taba el Ibara valódi urai ők, a dzsad világ igazi hatalmasságai.

Számuk a kezdeti tízezrekhez képest az idők során riasztóan megcsappant, mára alig ezer főre tehető. Idegen származásukkal nem kérkednek, legfeljebb egymás előtt fedik fel kilétüket. Vérük tisztaságára feltűnés nélkül, de gondosan vigyáznak; ősi uralkodó-családjaikból kerül ki a legtöbb dzsad emír és sejk, de a nagy bank- és kereskedőházak tulajdonosai is.

A dzsadok természetesen tudnak létezésükről: egyes uralkodókról, nagyhatalmú kereskedőkről köztudott dzsenn származásuk, megint másokról csak feltételezhető. Valójában jóval többen élnek a Taba el Ibarában, mint bárki gondolná - rejtőzésük fő oka nagyszámú ellenségük. A dzsadok messziről tisztelik őket mint uralkodókat, vezetőket, hiszen azok amúgy is megközelíthetetlenek, de a mindennapi életben rettegnek a dzsennektől könyörtelen logikájuk, számító, érzelmektől mentes gyakorlatiasságuk miatt.

Az ember számára a dzsenn kiszámíthatatlan. Hiába jószándékú, a magasabbrendű célok érdekében bármire hajlandó - sosem tudni, fennkölt célja kinek az életébe, a vagyonába kerül. Ezért a dzsadok, ha kiderül valakiről dzsenn származása, gyakorta végeznek vele titokban, mielőtt az illető bajt hozhatna környezetére.

Míg az amund rosszindulatú, érzelmeire vakon hallgató faj, a dzsenneket a számító logika, a fékentartott, letisztult érzelmek és a jóakarat vezérli. A következetes gondolkodásnak, a logikának óriási és ősi hagyományai vannak körükben. A különféle bizonyítási eljárásoknak, érveknek, ellenérveknek, gondolati utaknak, iskoláknak és eszmefuttatásoknak könyvtárakat megtöltő irodalmával rendelkeznek. Elméleti tudásuk és született képességük révén e téren úgyszólván felülmúlhatatlanok, a köznapi ember számára hihetetlen teljesítményre képesek, épp ezért félelmetesek. Az emberek általában mentesnek gondolják őket az érzelmektől, holott csak tökéletesen uralkodnak azokon. Nem jönnek ki a sodrukból, nem ragadtatják magukat heves cselekede-



tekre, mindig megfontoltak és hűvösek. Tartózkodnak minden élvezettől, mely józan eszük és mérlegelőképességük elvesztését okozná: csak mértékkel isznak szeszt és elutasítják a dzsadok által közkedvelt bódítószereket. Ugyanakkor ha valamely érzelem - gyűlölet, szeretet, barátság, hűség vagy bosszúvágy - egyszer befészkelte magát a lelkükbe, többé nem távozik onnan. Ilyen tekintetben a dzsennek nem felejtenek; mint mindenben, az érzelmeikben is megbízhatók.

Mikor őshazájukat odahagyva megérkeztek Ynevre, ősi ellenségeikkel az amundokkal találták magukat szemben. Az újra fellángoló háborúból meggyengülve, de - mint Ynev térképére pillantva látható - győztesen kerültek ki, legalábbis a Manifesztációs Háborúig.

A dzsennek egykor nem mágiájukkal, seregeikkel kerekedtek felül az amundokon, hanem az emberek segítségével. A Taba el Ibara peremén feltűnő embernép akaratán kívül segítette győzelemre őket, hiszen az amundok képtelenek voltak elviselni az emberek tömegét, harsány életkedvét, s visszavonulni kényszerültek előlük. Ellenben a dzsennek, természetüknél fogva, társat, barátot láttak az új fajban. Hamar megtanulták irányítani és kihasználni a náluk kevésbé eszes, érzelmektől lángoló embert. Eleinte mértéktelenül keveredtek is velük - létrehozva a dzsadok népét -, ám idővel felismerték, utódaik alig örökölnek valamit természetükből, s ezáltal veszélybe kerülhet fajuk fennmaradása. Ettől fogva a dzsennek gondosan vigyázzák vérük tisztaságát. A fertőzött vérű utódokat kizárják maguk közül, csak kevésbé jelentős feldatokra tartják őket alkalmasnak.



A dzsadok istenei, Galradzsa, Doldzsah és Dzsah eredetileg a dzsennek istenei voltak - mint kultúrájuk számtalan vonását, ezt is örökül hagyták utódaikra. A dzsennek közeli, személyes kapcsolatban állnak isteneikkel, imáikhoz, fohászaikhoz nem igénylik papok segítségét. Dzsenn soha nem teszi be a lábát dzsad templomba, s ha mégis, nem érzi fennköltebbnek a helyet saját házánál.

Az átlagos dzsenn külsejét tekintve megkülönböztethetetlen a dzsad embertől. Bőre barna, haja hullámos, olajosfekete, orra merészen ívelő, gyakorta horgas, szeme sötét. Magas termetű, elegáns megjelenésű, az átlagosnál kifinomultabb arcú dzsadnak látszik.

El Dzsiah: A legrettegettebb vihar a Taba el Ibarában, főként a Sheral-menti és a középső területeken, azaz a Mély-sivatagban tombol. A mélykék égből sűrű, óceáni eredetű eső zuhog, de a föld felett nyíllövésnyi magaságban eltűnik, s Ynev valamely más pontján hullik alá. Innen származik közkeletű neve is: Szárazvihar. A jelenség minden bizonnyal a Taba el Ibarát létrehozó ősi mágia eredménye. A vihart a földön tomboló, örvényeket vető szél kiséri, mely elsodor, elpusztít mindent, ami az útjába akad.

Kheb-thueeth: Az amund démonok másik fajtája, a szobor-démon. A démonok ekként történő megidézése, egyáltalán a mozgó, életet rejtő szobrok a Délvidéken kevéssé ismertek. Egyedül Kránban találni hasonlókat, ott őrbálványnak, a pyarroni nyelvben pedig élő szobornak nevezik őket. Irányításukról az esetek többségében az úgynevezett bálványmester gondoskodik, ezt a szerepet az amundoknál bármelyik pap vagy Amhe-démon képes ellátni.

A kheb-thueeth démonok általában ember méretűek, amundokat vagy Amhe-démont formáznak. A köz-amund (hebet) az istenek követeinek, megtestesülésének tartja őket, gyakorta imádsággal fordul hozzájuk, melyre a démon - a papok akarata szerint - válaszol is. A nagyobb hatalmú kheb-thueeth démonokat kifestik, ékszerezik, olykor főpapok, nevezetes amundok vonásaival ruházzák fel.

Manifesztációs Háború: A jóslatok már a Pyarron szerinti XXX. évezred derekán figyelmeztettek az elveszett amund nép istenének, Amhe-Ramunnak hat évezred múltán várható visszatértére. A bosszúszomjas istenség feltételezhetőn a dzsennek elpusztítására, az emberek rabszolgasorba alázására, és bújkáló népe dicsőségének visszaállítására törekszik. A jóslatok 3690-re, a Sötét Együttállás idejére ígérik eljövetelét.

A pyarroni Fehér Páholy és a Krad-lovadrend többször tett kisérletet a Manifesztáció körülményeinek felderítésére, és a jelenség megakadályozására, mindannyiszor sikertele-

nül - csak a Manifesztációs Háború kitörte után tisztázódott, miként játszotta ki Amhe-Ramun az Ősi Egyezményt.

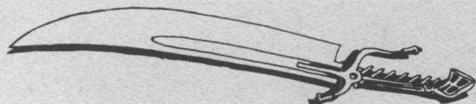
Pyarron szerint 3690-ben létrejött ugyan a Manifesztáció, de két esztendeig nem hallatott magáról: feltételezhetően népe egységének helyreállításán munkálkodott. A 3692-es év derekán végül, al Abadana határainál amund hordák törtek elő a Mélysivatagból. Felégették a dzsad falvakat, porig rombolták az idegen teplomokat, kardélre hányták vagy rabszolgasorba kényszerítették az embereket: legyőzhetetlenné tette őket Ynevre szállt istenük hatalma. Az év végére elfoglalták a Taba el Ibarát, s megindultak a kereskedőhercegségek, Gorvik és a keleti városálamok ellen.

Mint a hadtudósok vizsgálataiból kiderült, sikereiket nem tömegüknek - hiszen az embernépek hadereje többszázszorosan felülmúlja létszámukat -, nem is a harcosok gyakorlottságának, hanem elsősorban a Manifesztáció és a papok szakrális támogatásának köszönhetik. Amhe-Ramun - az amund hitvilág szerint a Háború és az Egység Istene - megsokszorozza híveinek harci kedvét és egységét, míg az ellene felsorakozó seregekben elhinti a széthúzás és a hűtlenség magvait.

A Manifesztációs Háború nyolcadik hónapjában, a Pyarron szerinti 3692 végén Krán és Pyarron kényszerű szövetségre lépett az Ynevre rontó iszonyat ellen. Összehangolták csapataik mozgását, közös rajtaütéseket szerveztek és egyesítették mágikus erejüket a Manifesztáció szakrális hatalmának semlegesítésére.

meneth: Az amundok jellegzetes fogazott kardját, a *meneth*-t más ynevi civilizáció nem ismeri. Nem elsősorban ölésre, hanem roncsolásra, csonkításra, kínokozásra alkalmas. Pengéje ujjnyi vastag, élezetlen acél, melyet körben hegyes és éles gúlák fogaznak. Vágáskor a fogak tépik, szaggatják az áldozat testét, csúf és fájdalmas, nehezen gyógyuló, ám nem túl mély sebet ejtve.

A meneth kialakulása az amund civilizációban kultúrális okokkal magyarázható. Az amundok nem ismerik a vérteket - a páncélban a meneth fogai elakadnának, mezítelen vagy könnyen öltözött ellenféllel szemben azonban igen hatékony lehet. Lélektani hatása sem hagyható figyelmen kívül: a test szépségét és tökéletességét mindennél többre tartó amundok szemében minden más eszköznél félelmetesebb.



Krán

Krán - a sötétség és a gonosz birodalma. Egyeseknek Örök Haza, másoknak az Ellenség, az Yneven fennálló államokországok legvénebbike. Számtalan legenda és szóbeszéd járja róla a kalandozók ajkán; a sors által kiszabott idejüket túlélt ősfajokról, az ártó mágia félelmetes magasságairól és mélységeiről, a mételyként fortyogó Káosz ezernyi megnyilvánulási formájáról, humanitásuk minden külső és belső jegyét levetkezett emberszörnyekről. Kevesen vannak azok, akik élve és ép ésszel tértek vissza a Kráni-hegység zord bércei közül, s az ő szavuknak sem mindig adnak hitelt a historiográfusok; elbeszéléseik túl vérfagyasztóak, túl hátborzongatóak, túl idegenszerűek. Krán esetében azonban fordított a helyzet, mint általában: a kósza híresztelések épphogy nem túloznak, hanem ellenkezőleg, szépítik és enyhítik az igazságot. Az emberi elme képtelen felfogni és átérezni a Sötét Birodalom valóságát a maga nyers meztelenségében.

A majdani Krán területe már a rég letűnt óidőkben is rosszhírű vidék volt, bizonyos vén és kiábrándult népek szálláshelye, melyeknek civilizációja még az Első- s a Másodkorban virágzott. E kultúrák azóta hanyatlásnak indultak, elaggottak és megkeseredtek, bár a föld alá csak később, a fajháborúk zűrzavaraiban kényszerültek. Már-már mitikus méreteket öltő összecsapás volt ez, egyrészről az ősfajok maradékait tömörítő Terdt Tanács, másrészről az elfek által alapított Sárkányszövetség között; mindkét fél olyan rettenetes fegyvereket vetett be, amikről a ma élő ynevi népek nem is álmodhatnak. A győzelem végül, elképesztő véráldozatok árán, a Terdt Tanácsé lett: a sárkányok aludni tértek, az elfek szétszóródtak, kihunyt bennük az éltető láng, titkos tudományuk java része a feledés martaléka lett. A diadalért azonban az ősfajoknak is nagy árat kellett fizetniük: tucatjával pusztultak ki a harcokban, s a megmaradtak is rohamos sorvadásnak indultak, kollektív életerejük utolsó morzsáit is elemésztvén.

Vannak Ynev világán bizonyos helyek, ahol különös csillagzatok hunyorognak éjszaka, s a föld méhe ritka kincseket rejt. A témával foglalkozó tudósok szerint itt termelődik újra s áramlik vissza az egész világot átfogó hálóba az isteni eredetű energia, a *mana*. Ilyen hely Ediomad, ahol az Ófa kiszáradt gyökerei tekergőznek a talajban; és ilyen a Kráni-medence, kiterjedt feketeacél-telérjeivel. Nem véletlen, hogy az ősnépek éppen ezen a két vidéken maradtak fenn mind a mai napig a legnagyobb számban; a láthatatlan áramlatokból merítettek erőt hozzá, hogy lerázzák magukról a sors nyűgét, s dacoljanak a fajtájukat pusztulásra kárhoztató balvégzettel. Utolsó szalmaszál ez számukra, amelybe kétségbeesetten kapaszkodnak; ha megfosztanák tőle őket, az menthetetlenül a végüket jelentené. Gyilkos elszántsággal, ármányt és aljasságot nem kímélve küzdenek egymással, hogy minél közelebb telepedhessenek meg az éltető kisugárzáshoz.



Feltehetőleg ez a kényszerű viselkedés keltette föl az ősidők homályában annak az égi halhatatlannak a figyelmét, akit manapság Kosfejű Ranagolként ismer a világ. Hogy akkortájt kik és milyen nevekkel illették, nem tudjuk, de egyvalami biztos: sohasem volt az embernépek istene. Bizonyos jelek arra mutatnak, hogy kultusza a dzsenn kultúrából eredeztethető. A Taba el-Ibarában minden valószínűség szerint szablyát rántanának e nézet hangoztatójára; megfontolandó azonban, hogy Ranagol tanításai számos ponton átfedésben vannak a dzsenn gondolkodásmóddal, különösképp ami az érzelmektől megtisztult intellektus felmagasztalását illeti. Roxund *Homoki Históriája* itt-ott céloz egy tilalmas hatalomra, amelybe a dzsennek a rég letűnt ősidőkben feltétlen bizodalmat helyeztek, ő azonban rútul cserbenhagyta őket; nem kizárt, hogy ez alatt a Kosfejes Úrnak valamely ismeretlen manifesztációja értendő.

Ranagol hitvallása alapvető természeti törvényeket tükröz, s az írott történelem legidőtállóbb dogmái közé tartozik. Lényege néhány mondatban összefoglalható, hiszen igehirdetői mindig tömören és lényegretörően fogalmaznak, nem kenyerük az üres szócséplés. Az alábbi citátumok forrása egy olyan írásmű - *Rayvanhur Katekizmusa* -, amely az egész Délvidéken közkézen forog, noha a Pyarroni Papi Szék indexre tétette, Shadonban pedig máglyahalál jár a birtoklásáért.

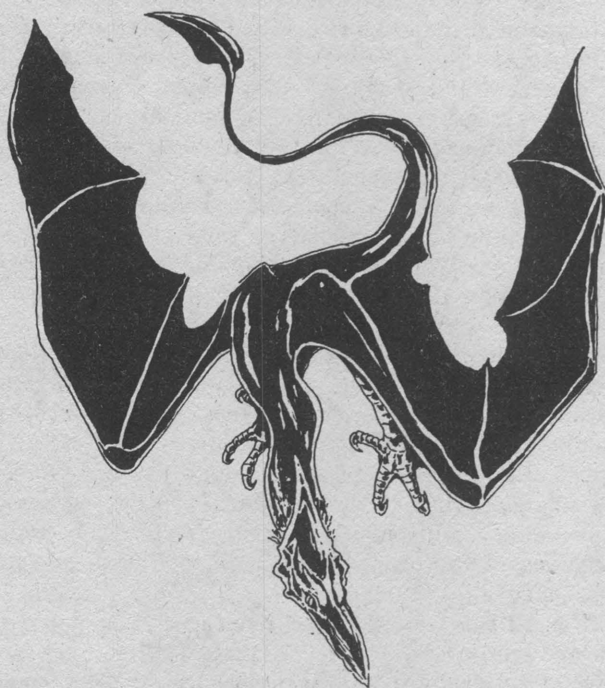
"Ebben a világban szakadatlan harc dúl, mindenki harca mindenki ellen. Aki gyenge, veszít; büntetése halál. Aki erős, győz; jutalma, hogy újra harcolhat. A harcnak szigorú törvényei vannak; mindig a győztes határozza meg őket."

"Mindenki ellenség, vagy egyik pillanatról a másikra azzá válhat; ne bízz hát senkiben, mert a vesztedet okozhatja. A bizalmat az érzelmek szülik: a szeretet, a féltés, a ragaszkodás. Az érzelem tehát a gyengék sajátja; alsóbbrendű dolog, amit kerülni kell."

"A tigris éhen halna, ha ugrás előtt figyelmeztetné a prédát. Mondod-é a tigrisre, hogy becstelen? A becsület hatalom kérdése, nem az erkölcsöké."

"A törvények léte tény; a világban rend uralkodik. A harcok léte tény; a harc maga a káosz. A rend tehát a káoszon alapszik: dinamikus struktúra. A harc nélküli rend statikus struktúra, és sohasem tartós. A legfontosabb törvény az örök változás törvénye, amely kimondja, hogy minden törvény változik."

Krán egész társadalma ezekre a nyersen őszinte, minden képmutatástól mentes vezéreszmékre épül. Az óidők aquirjai - legalábbis zömükben - nem haboztak felvállalni őket, hiszen mintaszerűen tükrözték az életvitelüket, a mágikus energia gócpontjaiért vívott szüntelen küzdelmet. Ebben a



vérre menő harcban hamar kirostálódtak közülük mindazok, akiknek a számára még fontosak voltak az erkölcsi megfontolások; az egyre fogyatkozó túlélők pedig közvetlenül tapasztalhatták meg Ranagol igazságát.

Akadtak persze néhányan, akik ragaszkodtak saját, rég elfeledett isteneikhez; ezeket előbb-utóbb elpusztították a többiek, akik az új dogmák jegyében ideiglenesen összefogtak ellenük. A belviszály - az utolsó fajháború - hosszan elhúzódott, végkimenetele azonban nem lehetett kétséges: a makacskodók testét az enyészetnek, lelkét a Kosfejes Úrnak ajánlották. A győztesek szövetsége diadaluk pillanatában felbomlott, s nyomban egymásnak estek; a Változások Törvénye munkált bennük, a hatalomszomj és az élnivágyás kényszere.

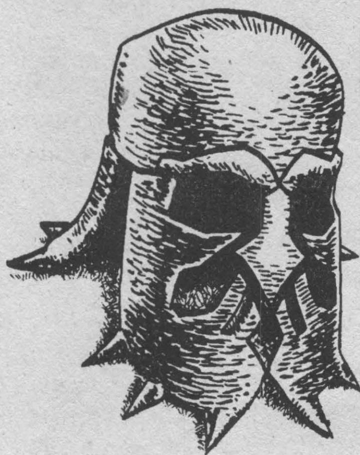
Hogy földi birodalmának egységéről gondoskodjon, Ranagol az elkövetkezendő évezredek során tizenhárom félisteni fattyat nemzett, és a hegyek közé küldte őket helytartónak. Az első és a leghatalmasabb Shackallor volt; az utolsó és a legcsekélyebb Kharakulak. Feladatuk elméletileg Krán egybekovácsolása és irányítása lett volna; a Változások Törvényének azonban ők is alá voltak vetve, s azonnal torzsalkodni kezdtek, fondorlatos ármányokat szőve egymás ellen.

Hatalmuk - különösen az első időszakban - korántsem terjedt ki a birodalom valamennyi lakójára. A manaáramtól lüktető gócpontok körül élt néhány magányos aquir, akik túl vének és túl fáradtak voltak, semhogy tudomást vegyenek az érkezésükről. Őket még a Tizenhármak sem merték háborgatni, nehogy olyasmit ébresszenek föl, amit az-

tán nem tudnak visszaparancsolni nyugvóhelyére. Megelégedtek kevésbé félelmetes társaik alávetésével, bár ez sem bizonyult veszélytelen vállalkozásnak; előfordult olykor, hogy rosszul mérték fel az erőviszonyokat. Erre nézve a *Har'gunn ta Karthinmak* huszonkettedik fejezetének zavaros szövege az egyetlen forrásunk, de úgy tűnik, hogy az utolsó fajháborút követő évezredben hárman is elpusztultak a félisteni fattyak közül, méghozzá végérvényesen és visszavonhatatlanul. Helyükbe legyőzőik léptek, minden szónál ékesebben bizonyítva ezzel, hogy Ranagol tanítása nem szélbe szórt pelyva csupán.

Krán lassú terjeszkedése a kibontakozás korában nem annyira katonai, mint inkább diplomáciai síkon zajlott. A Kosfejes Úrnak nem csatákra és halottakra, hanem élő-eleven hívekre volt szüksége, hogy tovább gyarapítsa befolyását, s egyeduralkodóvá váljék az istenek között. Apostolai, a Tizenhármak szétrajzottak egész Yneven, vándor prófétaként hirdették nagyságát és igazságát. Ha nem zaklatták őket, senkit sem bántottak; ám ahol fegyvert vagy bűvös igéket emeltek rájuk, ott egész városokat, tartományokat, országokat töröltek el mindörökre. Valamennyien lázas buzgalommal tevékenykedtek, nemcsak az atyjuktól való félelem, hanem a nagyratörés is fűtötte őket. Mindegyikük kialakította az általa megtérítettekből a maga személyes híveinek táborát, akikre a testvéreivel folytatott háborúskodásban támaszkodhatott. Ilyen kötelék fűzi a kráni elfek tizennégy házát Rayvanhurhoz; ilyen hűséggel tartozik Krilehornak az a két előkelő amund nemzetség, amelyet Amhe-Ramun dühe űzött a kráni hegyekbe; ilyen módon biztosította magának Saqqarheddon a Kárhozott Nép szolgálatait, akik a sorvasztó enyészet elől testületileg a Köztes Létbe, élet és halál határmezsgyéjére menekültek.

A félistenek legrejtettebb céljához aligha férhet kétség; a feljegyzések ugyan nem árulkodnak róla, ám a Változás Törvényének ismeretében könnyen kikövetkeztethető. Testvéreik meggyöngítése és háttérbe szorítása csupán tervük első fázisa lett volna; titkon mindannyian arra gyűjtötték az erőt, hogy atyjuk ellen fordulhassanak, letaszítsák trónusáról és elfoglalják helyét az egek magasában. Mivel nem bírtak egymással, időről időre tiszavirágéletű szövetségek jöttek létre közöttük, abban a biztos tudatban, hogy az egyik fél előbb-utóbb el fogja árulni a másikat. Shackallor befolyása jelentősen megcsappant ekkortájt, az égi küldöttek leghatalmasabbjának az igehirdetésben élenjáró Saqqarheddon számított.



Az Első Térítés Korának végét attól az esztendőtől számítjuk, amikor a Kárhozott Nép királya fellázadt Saqqarheddon ellen, kiszívta vérét-velejét, majd helyet követelt - és kapott - a Tizenhármak sorában. A nevezetes eset tanulságos példával szolgált rá, hogy a Változások Törvénye mindkét irányban működik. Az istenfattyak okultak belőle, és a továbbiakban gondosan szemmel tartották azokat a híveiket, akik esetleg veszélyt jelenthettek rájuk nézve. A nyolcadszülött Uroyahaas kivételével - aki a tengermély sötétjének kifürkészésére indult - valamennyien visszatértek a birodalomba, és megkezdték a Kráni Torony építését.

A hírhedett Torony voltaképpen nem szokványos értelemben vett épület, hanem egyfajta létsík-zárvány, a térnek s az időnek egy olyan hasábja, amely kívül esik Ynev világán. A természet törvényei itt érvényüket vesztik - illetőleg mindig az épp odabent tartózkodó istenfattyak tetszése szerint változnak. Ez az egyetlen hely, ahol viszonylagos biztonságban tudhatják magukat, ha teljes számban és testi valójukban jelennek meg. A Toronyban egyiküknek sem kell attól tartania, hogy valamelyik társa az életére tör; bármiféle támadás éri őket, játszva elháríthatnák, hiszen mindannyian kedvükre módosíthatják a környező valóságot. Ez alól csak Uroyahaas a kivétel, aki nem vett részt a Torony megalkotásában; nem is kereste fel még soha, nehogy kiszolgáltassa magát a többieknek.

Miközben az építkezés titkos rituáléi folytak, a nyolcadszülött egy névtelen és arctalan lényre bukkant az óceán fenekén, egy hideg-sötét hasadékban. Ki tudja, mióta lapult ott bénán és tehetetlenül, lidérces víziókon merengve; mindenesetre iszonyú éhség gyötörte, mert amikor megérezte Uroyahaas jelenlétét, a létezésnek egyszerre három síkján rontott rá, hogy bekebelezze és elemésszze. Az istenfattyú birokra kelt vele, s hajszál híján alulmaradt; az utolsó pillanatban azonban atyja segítségéért fohászkodott, mire rejtélyes ellenfele váratlanul feloldódott az iszapban és a sötétségben. Uroyahaas előbb hullámtaréjjá, majd fénynyalábbá, végül tengerrengéssé változott, s másfél évszázadon át kutatta az óceánt, de nem akadt a nyomára többé.

Ranagol nem adja ingyen a segítségét, még a saját gyermekeinek sem. Mikor a nyolcadszülött végül visszatért Kránba, döbbenten látta, hogy az általa megtérített hívek egy szépszámú csoportja elfordult tőle, s eleddig ismeretlen csatornákon továbbítják hódolatukat a Kosfejes Úrnak. Haragra gerjedt, és meg akarta büntetni őket orcátlanságu-

kért; mikor azonban éppen lesújtott volna rájuk, hirtelen megjelent előtte a hasadék titokzatos lakója. Most sokkal magasztosabbnak és veszedelmesebbnek látszott, mint százötven éve; hullámfodrokba redőzött alakját fekete dicsfény ragyogta körül. "Ne bántsd az enyéimet!" - dörrent Uroyahaasra; szavának ereje tizenkét mérföldre röpítette az istenfattyút, aki három obszidiánhegyet zúzott össze zuhantában.

Így született az első Káosz-angyal, Yukk'rt, az éhség és a meddőség megnyilvánulása. Valaha egy tengermélyi ősfaj legfőbb istene volt, Habmoraj és Eledelt Terelő; korallszentélyei mindenütt ott magasodtak az óceánfenéken, húszszemű papjai ámbrafüsttel és cetikrával keresték a kegyeit. Amikor felfigyelt az első baljós előjelekre, elkeseredetten birokra kelt a sorssal, mindhiába. Hívei nemzedékről nemzedékre satnyultak, vérük megvizenyősödött, meszes héjuk felpuhult. Túl vénnek bizonyultak a változó világhoz; és velük együtt hanyatlott Yukk'rt is, képtelen lévén megtoldani a számukra kiszabott időt. Amikor Uroyahaas ráakadt, már évtízezredek óta senki sem hódolt neki imával; torz szellemképpé, üresre nyalt osztrigavázzá fejlődött vissza búvóhelyén, már csak a gyötrőn lüktető éhség éltette.



Szánalmas, nyomorult isten volt, de mégis isten; ha a Kosfejes Úr közbe nem lép, menthetetlenül fölfalja Uroyahaast. Ranagol azonban alkut kínált neki, híveket és imákat az örökkön tartó szolgálatért cserébe, és Yukk'rt mohón kapott az ajánlaton. Ő lett az első Káosz-angyal, akit aztán még huszonhárom követett (vagy huszonnégy, ha ideszámítjuk Verrion H'Anthallt, a kráni elfek kalahoráját is). Eredetüket tekintve meglehetősen tarka képet mutatnak. Egyesek - mint Yukk'rt - elsatnyult istenek, akiket Ranagol a feledés homályából emelt magához, vagy elhódította tőlük a híveiket. Mások épp ellenkezőleg, eredetileg halandók voltak, később azonban valami úton-módon halhatatlanokká magasztosultak. Megint mások a démoni és az őselemi síkok lakói, ösztönlények és szellem-entitások, letisztult eszmék, amelyek az évtízezredek során élethez hasonlatos öntudatra ébredtek. Kettejüket - Verriont és Isfakkast - a Kosfejes Úr maga teremtette, ők afféle ősmágikus konstrukciók, mesterséges gólemistenek.

A Káosz-angyalokat Kránban a Kosfejes Úr szűkebb aspektusaiként tisztelik, egyszersmind a transzcendens megismeréshez vezető utak szimbólumát látják bennük. Híveik aszkéták és misztikusok, a belső hierarchia minden szintjéről; ork sámánok éppúgy akadnak közöttük, mint aquir fejedelmek. A Káosz-szekták voltaképpen a biztonsági szelep szerepét töltik be a kráni társadalomban; bárki csatlakozhat hozzájuk, aki nem riad vissza a hírüktől, s ha elegendő fanatizmust mutat, lehetősége nyílik a gyors felemelkedésre.

Ahogy birodalma egyre terjeszkedett, Ranagol oda-odavetett a Káosz-angyaloknak néhány zavaros agyú szektát, ezen a soványka koncon vásárolta meg a szolgálataikat. Elsősorban arról kell gondoskodniuk, hogy Krán társadalmi struktúrája ne merevedjen merev sémákba, ne vesszen ki belőle a termékenyítő káosz, amelyből az alkotókedv és a teremtőerő táplálkozik. Másodlagosan ellensúlyt képeznek a Tizenhármakkal szemben, nehogy túlzottan megerősödjenek. Ahogy a Káosz-szekták mind jobban elszaporodtak, a birodalom lakói fokozatosan felhagytak az istenfattyak vallásos tiszteletével; ma már közvetlenül Ranagolhoz és angyalaihoz intézik imáikat.

A Káosz-szekták rohamos térnyeréséhez természetesen a lakosság lélekszámának jelentős emelkedésére volt szükség. Ez ösztönözte a Kosfejes Urat a kései népek - emberek, orkok, goblinok - Kránba csábítására, amit a Tizenhármak némelyike kimondottan ellenzett. Az utódfajokban gyönge és esendő páriákat láttak csupán, akik képtelenek lennének a Változás Törvénye szerint élni, s évszázadok alatt elvéreznének a próbatételeken. Az idősebb és hatal-



masabb fivérek azonban - köztük is legkivált Shackallor és Tordraga - nem osztották ezt a nézetet, s öcséik titkos aknamunkájával dacolva teljesítették atyjuk akaratát. Mint később kiderült, nekik volt igazuk.

Az első emberek hadifogolyként kerültek Kránba, a démonikus óbirodalom bukását követően; zömük elvérzett a kosfejes oltárokon, ám néhányan kellően gátlástalannak és alkalmazkodóképesnek bizonyultak ahhoz, hogy gyorsan emelkedjenek a birodalmi hierarchiában. A határmenti tartományok egyre inkább rászoktak arra, hogy a környékbeli puszták nomád törzseiből toborozzanak újoncokat a hadseregükbe. Kyria pusztulása után a Tizenhármak tömegével fogadták be az északról özönlő menekülőket; ezek a telepesek fektették le a három legnagyobb külső-kráni város, Snattha Bey, Gor-Vassak és Rah Gul alapjait. Ranagol hitvallását minden bevándorló elfogadta - ez volt a bebocsáttatás egyetlen feltétele -, s alig egy-két nemzedék alatt a vérükbe ivódtak a kráni erkölcsök is. Egyesek - különösen a kyr származékok - hihetetlen iramban vetkőztek ki emberi mivoltukból; a Változás Törvénye gyakorta kedvezett nekik, s hamarosan megkezdték a lassú beszivárgást a Középső Tartományokba. A Pyarron előtti II. évezred derekára kiirtották a hegyvidéki amund kolóniákat - magukra vonva ezzel Krilehor halhatatlan haragját -, s legmerészebb előőrseik a Hét Domb és a Hét Völgy vidékén már a kráni elfek szállásterületéig nyomultak. Ötszáz év múlva sikerült felkelteniük egy-két rejtőző ősaquir figyelmét; erre az időre tehető a Shien-Gorr klán alapítása, és ekkoriban terjesztette ki kegyeit az embernépekre a Könnytelen Öreg, Sramsass-Daqkín félelmetes ura.

Előrenyomulásuk ezen a ponton megtorpant, a további akadályokat már nem tudták leküzdeni. A Tiltott Tartományok nem alkalmasak az emberi életre; a Shien-Gorr vadászai ugyan minden évben Fray-Grimonarban töltenek három-négy hónapot, de őket már aligha lehet embereknek nevezni, hiszen a mágikus rendszertan szerint is új fajt alkotnak. Mindazonáltal bátran kijelenthetjük, hogy jelenleg a birodalom lakosságának hetvenöt százalékát többé-kevésbé tisztavérű emberek teszik ki, a Külső Tartományokban pedig ez az arány kilencven százalékra módosul. Példátlanul gyors ütemű terjeszkedés ez, és kétségkívül arra vall, hogy az emberi nem gondolatvilágától egyáltalán nem olyan idegenek a Kosfejes Úr tanításai, mint hinnénk.

Ha meg akarjuk érteni a kráni társadalmat, két fontos alapelvből kell kiindulnunk. Az egyik a gyakorlatilag állandó hadiállapot; a másik az egyén teljes kiszolgáltatottsága.

A birodalomban mindenki harcol mindenkivel, szüntelenül és folyamatosan: a béke errefelé ismeretlen fogalom. A legutolsó jobbágy is azon igyekszik, hogy bizonyítson a Kosfejes Úr előtt, és feljebb kerüljön a belső hierarchiában. Erre a jogot kizárólag mások legyőzésével és megsemmisítésével érdemelheti ki; ugyanakkor résen kell lennie, hogy ő maga ne váljon más felfelé törekvők zsákmányává. A problémamegoldás leggyakoribb eszköze a fegyveres erőszak, az emberélet értéke csupán trófeákban fejezhető ki. Az apróbb konfliktusokat máshol baráti beszélgetéssel simítják el, néhány kupa bor mellett; itt feltétlenül vérontásba torkollnak. Ha több gabonakereskedő szállít ugyanarra a piacra, és az nem tudja befogadni az összes árut, a vetélytársak nem árháborúba kezdenek, hanem orgyilkosokat és fejvadászokat küldenek egymás ellen. Ha az asszony félrelépéssel gyanúsítja a férjét, nem jelenetet rendez előtte, hanem megmérgezi. Ha a vendég ízetlennek találja a kifőzde kosztját, nem a borravalót tartja vissza, hanem beront a konyhába, és leszúrja a szakácsot.

Hogy mindez mégsem vezet a társadalom teljes széthullásához, az különös módon éppen az egyének kiszolgáltatottságának köszönhető. Aki Kránban kizárólag önmagára van utalva, annak legfeljebb pár óra lehet hátra az életéből; ezért az emberek különféle szövetségekbe tömörülnek közös érdekeik és testi épségük védelmére. Ezek a szövetségek szerveződhetnek vérségi (egyazon családba tartozók), szakmai (egyazon mesterséget űzők) vagy lokális (egyazon környéken lakók) alapon. Mindenképpen vasfegyelem uralkodik bennük, szigorú szabályok írják elő a tagok viselkedését minden lehetséges helyzetben. Az alárendeltek kérdés nélkül kötelesek engedelmeskedni az elöljárók parancsainak, akár az életük árán is; a belső szabályzat megszegését kegyetlen következetességgel büntetik. Ugyanakkor a szervezet teljes körű felelősséget vállal a tagokért, védelmet és menedéket biztosít nekik, s ha mégis áldozatul esnének valami fondorlatos ármánynak, vérbosszút hirdet a gyilkos ellen.





Hasonló intézmények a külvilágban is léteznek - gondoljunk csak a tolvajcéhekre, a fejvadászklánokra vagy az ilanori bárdok testvériségére -, de kizárólag akkor, ha a szervezet törvényellenes vagy kiemelten kockázatos tevékenységet űz. Kránban viszont *minden* szervezet ilyen alapokon épül fel! Hogy az előbbi példák egyikénél maradjunk, a kifőzde vendége kétszer is meggondolja, leszúrja-e a szakácsot az odakozmált rostélyos miatt; amennyiben ugyanis megteszi, biztos lehet benne, hogy a szakácsok szövetsége vérbosszút esküszik ellene és orgyilkosokat uszít a nyomába. (Függetlenül attól, hogy az étel valóban ehetetlen volt-e.)

A piacozó kereskedők esetében kissé más a helyzet, ők ugyanis valószínűleg ugyanabba a szakmai szövetségbe (a gabonaszállítókéba) tartoznak. Ez esetben viszont a belső szabályzatuk tiltja, hogy erőszakos úton rendezzék nézeteltéréseiket; erre megvannak a megfelelő fórumok, ahol panaszt tehetnek, előadhatják a tényállást, aztán mukkanás nélkül tudomásul vehetik az ítéletet. Nem mintha a belső szabályzat szent és sérthetetlen lenne! Olykor meg lehet kerülni, ha nem értelem, hanem betű szerint olvassuk a szövegét; és még a durva áthágása sem fog szemet szúrni senkinek, ha a kérdéses akcióból a szervezet jelentős hasznot húz. Gond csak akkor lehet, ha az a bizonyos ötlet mégsem volt annyira zseniális, mint hittük, és a szövetségnek éppen nem a javára, hanem ellenkezőleg, a kárára válik.

Kifelé a kráni szervezetek mindig egységes frontot mutatnak - elvégre elemi létérdekük -, valójában azonban igazi melegágyai az intrikának és a pozícióharcoknak. A Változás Törvénye őket sem hagyja érintetlenül; felépítésük alapja nem az őszinte bajtársiasság, hanem a kényszer szülte egymásra utaltság. Mindenki a rangban felette álló posztjára tör, miközben igyekszik megvédeni magáét a rangban alatta állótól; kérészéletű érdekszövetségek kötődnek és bomlanak fel, választott, sorsolt és kinevezett tisztségviselők ármánykodnak egymás ellen. Minden előfordulhat ebben a kígyófészekben - gyilkosság, zsarolás, kínzásokkal kicsikart aláírások -, van azonban valami, amitől a legelvetemültebb gazember is visszaborzad. Ez pedig az árulás, a szervezet integritásának szándékos veszélyeztetése. Hiába halmoznak el valakit garmadányi kinccsel, ha közben védelmező nélkül marad, nem sokat ér vele; arra pedig elég kicsi az esély, hogy bármely más klán befogadja, hiszen aki egyszer árulóvá lett, másodszor is megteheti.

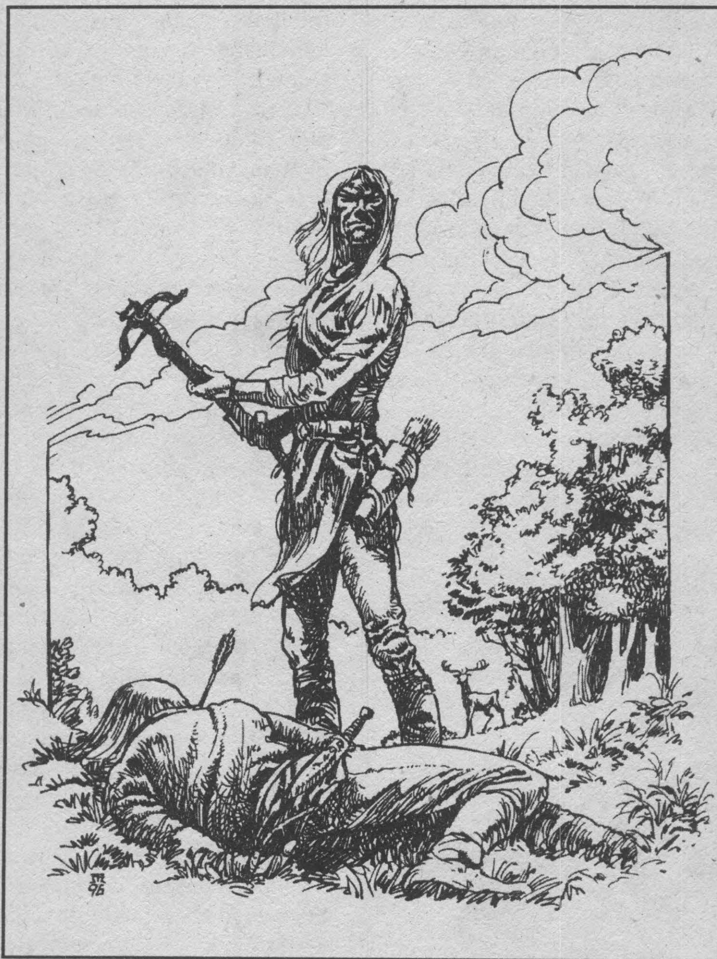
Ha magának a szervezetnek a léte forog kockán, egyik tag sem habozik az életét áldozni érte, bármilyen önző csirkefogó máskülönben. A kràniak sem tökéletesek, elvétve lehetnek olyan ismerőseik, akik iránt titkon gyengéd érzelmeket táplálnak: testvér, szülő, kedves. Amikor felvállalják a biztos halált, tudják jól, hogy a szervezet nem hagyja őket bosszulatlanul, és gondoskodni fog szeretteikről; ha viszont a klán elbukik, magával ránt mindenkit, hiszen a túlélők védtelen földönfutókká válnak. Ebben áll a magyarázata a kràniak legendás önfeláldozó hajlamának, amely oly gyakran okozott fejtörést a külországi népek írástudóinak.

Láthattuk tehát, hogyan telnek Kránban egy közember mindennapjai: állandó idegfeszültségben él, folyton résen kell lennie, hiszen bármikor, bárhonnan lecsaphat rá a loppal járó halál. Minden sarokban orgyilkost gyanít, minden ibrikben mérget, minden szóban bújtatott sértést, minden mosolygó arc mögött ügyesen leplezett ártó szándékot. Hogy az esetek jó egynegyedében igaza is van, az csak még óvatosabbá, még megfontoltabbá teszi. Vérévé vált már ez az elővigyázatosság, olyan természetes számára, mint másoknak a lélegzés vagy a beszéd; macskamódra jár, a talpa külső élére nehezedve, bő öltözékében borotvára fent pengéket rejteget, s ha a szükség megkívánja, úgy terem kezében a kés, mintha az ujjai közül sarjadt volna elő.

És most gondoljunk bele: ezek az emberek ötezer éve élnek ilyen körülmények között. *Ötezer éve!*

Ilyen hosszú idő még akkor is átgyúrta és átformálta volna őket, ha pusztán erről volna szó. Csakhogy Kránban tudatosan és tervszerűen folyik a felsőbbrendűnek vélt fajták kitenyésztése. Ennek legjellegzetesebb és leghatásosabb módszere az évszakonkénti halálaadó; évente négyszer, a Vér, a Hús, a Csont és a Velő Ünnepén a birodalom minden ezredik lakója Ranagol színe elé járul, hogy saját személyében hódoljon neki. Elméletileg a consularok - a tartományi helytartók - sorsolás útján választják ki azokat a lakosokat, akik részesülnek a kosfejes oltár és a tizenhárom érmetsző csipesz megtiszteltetésében; a gyakorlatban azonban min-

den kiszemeltnek jogában áll megváltani magát helyettes állításával. Hogy valóban szüksége van-e Ranagolnak ennyi temérdek vérre az évszakok kerekének forgásban tartásához, amint azt papjai tanítják, erősen kétséges; az viszont bizonyos, hogy a haláladó intézménye szisztematikusan megszűri a népességet, kiszelektálja közülük a gyengébbeket, a lassú észjárásúakat, a kevésbé agresszíveket. A sorsolás nyilvános és szigorúan ellenőrzött, az eredményt sem csalással, sem vesztegetéssel nem lehet befolyásolni: a történelem folyamán két ízben is előfordult már, hogy egy consular a saját nevét húzta ki. Persze mindketten helyettest küldtek az oltárra; de nemcsak ők voltak így vele. Valamirevaló orgazda, kurtizán vagy vajákos nemigen kívánkozik idejekorán Ranagol trónusa elé, inkább kerít valakit maga helyett - ha muszáj, hát erővel, fondorlattal, mákonyos teával.



Ez a központilag vezérelt kiválogatódás aztán félelmetes harcosokat és ördögien ravasz cselszövőket nevelt a Kránban élő emberekből. A gyenge idegzetűek, a bátortalanok, a lágyszívűek kihullottak; a vasakaratúak, a vakmerőek, a kegyetlenek megmaradtak és elszaporodtak. Egy közönséges selyemfiú, aki Rah Gul roskatag, patkányürüléktől bűzlő sikátoraiban felügyeli a keze alá tartozó örömlányokat, páros viadalban felér egy harcedzett erv nemesúrral; a Tarros mocskában éjszakázó koldusok bármelyike intrikál úgy, mint a cirádás beszédű Dreina-papok az Államszövetségben. Mit mondhatnánk akkor azokról, akiknek a birodalomban is a harc vagy a diplomácia a választott mestersége? A hírhedt Szabad Rendek vadászairól, akik háborítatlanul portyáznak a Középső Tartományokban, s átátruccannak a Tiltott Határon? Vagy a vérfilozófusokról, akik száz közönséges ember helyett gondolkodnak, s évszázadok óta viszálykodó Káosz-szekták között ütnek nyélbe véd- és dacszövetséget alig néhány óra alatt?

Krán Ynev alvó óriása; félelmetes hatalom szunnyad benne, ha szabadjára engedné, tán az egész világot letarolná. A külországiak egyetlen szerencséje, hogy ezeknek az iszonyatos energiáknak a túlnyomó részét a belviszályok és a helyi klánháborúk kötik le; a legtöbb kránit - beleértve uraikat és fejedelmeiket is - csöppet sem érdekli, hogy mi történik a Fekete Határon túl.

Minden ellenkező hiedelemmel szemben a birodalom sem terjeszkedni, sem hódítani nem kíván; lényegében véve nem egyéb, mint Ranagol nagyszabású kísérlete a tökéletes társadalom megvalósítására, a fajhalál rémének elkerülésére. Annak, hogy időről időre megkísérli határain belülre csalogatni a történelem színpadán újonnan feltűnő népeket, sajátos oka van: a Kosfejes Úr minél több faj pártfogó istenévé kíván válni, mert ebben látja a halhatatlanokra váró hanyatlás és az elöregedés legfőbb ellenszerét. Alig tizenhétezer évvel a kezdetek után még korai volna nyilatkozni siker vagy kudarc ügyében; ám a puszta tény, hogy Krán azóta csak szilárdul és erősödik, s mindeddig sem külső, sem belső ellenség nem tudta megrendíteni, önmagában is sokat sejtető.

Azok az események, amelyeket a holtra rémült külországbéli krónikások megtorló és inváziós hadjáratoknak tituláltak, jobbára elszigetelt külsőkráni hatalmasságok egyéni akciói voltak, személyes befolyási övezetük kiszélesítésére. Nevezetes kivételnek talán csak a birodalmi Dúlás számít, melynek záróakkordja a Tizenhármak együttes megjelenése volt; nem szabad azonban megfeledkeznünk róla, hogy ebben a vállalkozásban gyakorlatilag egyetlen rejtőzködő ősaquir sem támogatta az istenfattyakat, és a teljes birodalmi haderőnek csupán a töredéke - egyetlen légió és két Köteles Rend - kísérte el őket. A többinek a kivonását nem kockáztathatták, hisz a védtelenül hagyott hátország jónéhány belső-kráni fejedelmet a Változások Törvényének kipróbálására csábíthatott volna.

A birodalom földrajzilag és politikailag három főbb régióra osztható, amelyek egyre szűkülő gyűrűkben övezik a



középpontjukban emelkedő Kráni Tornyot. A legkülsőt s a legszélesebbet a Külső Tartományok alkotják; ezek névleg önálló Ranagol-hitű államok, mintegy harmincan-harminc-öten, amelyeket meglehetősen laza kapcsok fűznek a birodalomhoz. Lakosságuk túlnyomórészt emberekből, a határsávban orkokból áll. Vezetőiket ugyan consulari címmel ruházzák fel a Tizenhármak, gyakorlatilag azonban az egyes tartományok örökletes uralkodócsaládjaiból kerülnek ki, vagy véres kezű, könyörtelen zsoldosok, akik fegyverrel verekedték föl magukat a trónra. (A történelem egyetlen olyan esetet sem ismer, amikor a Tizenhármak megtagadták a bitorlótól a consulari kinevezést, és a törvényes dinasztia elűzött sarjai mellé álltak.) Ők vagy őseik általában valamelyik sötét félisten invitálására telepedtek meg ezen a vidéken; ilyen ajánlatot csak azok a személyek kaptak, akikben százszorta erősebben lobogott a tetterő és az élnivágyás titkos lángja, mint a többi emberben. Ranagol ebből arra következtetett, hogy ha majd az emberi nem is lehanyatlik, belőlük lesznek majd az eljövendő idők aquirjai, és szerette volna a maga oldalán tudni őket. A megkörnyékezettek nem mind éltek a lehetőséggel; Mogorva Chei legendás kardjával, az Eldírrel hasította ketté a hozzá menesztett kráni követet, Airun al Marem pedig hosszas gondolkodás és egy szerfölött kalandos utazás után mondott nemet. Mások azonban nem voltak ennyire aggályosak; belőlük és utódaikból lettek Külső-Krán hadurai. Ranagol hűbéresei között ez nem számít igazán előkelő rangnak; mindazonáltal még így is sokszorta nagyobb seregeknek parancsolnak, mint azt legmerészebb álmukban képzelték volna.



(Érdemes megjegyezni, hogy Ynev nevesebb kalandozói körében olyanok is akadtak, akik egyenesen sértésnek vették, hogy Krán nem ajánlott föl számukra egy Külső Tartományt. A legismertebb közülük talán Lanog - gúnynevén *Vanitatum Vanitas* - volt, aki később igen rút és dicstelen véget ért.)

A következő gyűrűbe a Középső Tartományok tartoznak, szám szerint harminckilencen. Ezek alkotják a birodalom gerincét; élükön a Tizenhármak által életfogytiglan kinevezett consularok állnak, akiknek egynémely tartományban sikerült örökletes dinasztiákat kialakítaniuk. A külső peremvidéket zömében még emberek lakják; itt emelkednek Krán legnagyobb városai. Ahogy fokozatosan haladunk mind beljebb, a Tiltott Határ felé, a népesség aránya egyre inkább az idősebb fajok javára módosul. Végül eljutunk a Hét Domb és a Hét Völgy vidékére, amely a kráni elfek szállásterülete; azon túl már csak az ősnépek sötét birtokai komorlanak.

A Középső Tartományokban elevenen él az egységes birodalom eszméje: a consularok többnyire erőskezű urak, kérlelhetetlen szigorral kormányozzák a rájuk bízott területeket. Állandó testőrséget a Köteles Rendek adnak melléjük, udvari transcepseik nemes aquirok, a parancsnokságuk alatt álló légiók a világ legütőképesebb seregei. Kevesebbel nem is boldogulnának, hisz a Középső Tartományokban már nagyszámú független hatalmi tényezőt találunk, amelyek ugyan Ranagol hitét vallják, a birodalmi közigazgatás fennhatóságát azonban nem fogadják el. Itt székelnek a legrettegettebb Káosz-szekták, Szabad Rendek, boszorkányszövetségek, kráni elf lovagrendek és démonidéző klánok; alig múlik el nap anélkül, hogy egyik öldöklő összecsapásba ne bonyolódna a másikával, a Változások Törvénye értelmében. A hol itt, hol itt fellángoló belvillongások letörése a consularok energiájának java részét leköti; a maradékot az egymás közötti háborúskodásra és - ahol van ilyen - a dinasztián belüli pozícióharcokra fordítják. Időről időre valamelyik régi, patinás és nagyhatalmú helytartócsalád váratlan támadást intéz a belső-kráni fejedelmek vagy a Tizenhármak egyike ellen, bár arra már hatezer éve nem volt példa, hogy sikerrel is jártak volna.

A birodalom legbelső magját a Tiltott Tartományok alkotják, amikről alig tudunk valami biztosat. Még pontos számuk is kérdéses, bár legalább kilencnek mindenképpen lennie kell, mert különböző forrásokból ennyinek a nevét ismerjük. A hitelt érdemlő információk beszerzését jelentős mértékben megnehezíti, hogy a Tiltott Tartományok nem alkalmasak az emberi életre.

Annyi bizonyos, hogy vannak közöttük olyanok, ahol a consulari posztot személyesen a Tizenhármak töltik be. Ezek egyikében található az a több síkra fókuszált mágikus konstrukció, ami Ynev-szerte Kráni Torony néven híresült el, jóllehet a valóságban inkább sarki fényre vagy fekete szivárványra emlékeztet. (Legalábbis Drawin Sphactor, az egész Délvidék legtapasztaltabb Antiss-utazója szerint; miután fölébredt távolbalátó álmából, húsz *teljes órán* keresztül ezt a két szót ordította torka szakadtából, míg meg nem váltotta őt szenvedéseitől az irgalmas halál.)

A közvetlenül a Tizenhármak alá rendelt tartományok a birodalom sarokkövei; itt folyik a legendás feketeacél termelése, s innen sugárzik szét Kránba az ősnépeket éltető varázsenergia. Légiókat is kiállítanak, de hogy miféléket, azt nem tudja senki, mivel az írott történelem folyamán



még egyszer sem lépték át a Tiltott Határt. A *Har'gunn ta Karthinmak* szerint mindenesetre egy ízben negyedóra leforgása alatt verték tönkre egy becsvágyó consular teljes egyesített hadseregét, aki félezer éven keresztül gyűjtögette az erejét Középső Tartományában, hogy aztán rajtaütésszerű betöréssel próbálja meg elfoglalni a hatodszülött Gabhurgathol trónusát a Tizenhármak soraiban. Az ő csapatairól viszonylag tényhű képet alkothatunk magunkban a szöveg alapján; tisztjei béklyóba vert démonfejedelmek voltak, felderítői cseppfolyós méreglények, közkatonái egytől egyig anyanyelvként beszélték az aquirt. Tizenöt perc múlva hírmondó sem maradt belőlük; forrásunk nem részletezi az eseményeket. A *Har'gunn ta Karthinmak* valamennyi magyarázója egyetért abban, hogy Ynev számára üdvös és szerencsés dolog lesz, ha a Belső-Kránban állomásozó légiók továbbra is a birodalom határai között maradnak.

A Tiltott Tartományoknak egy másik csoportja szintén mágikus kisugárzásokban gazdag energiagócokat rejt, ezeket azonban időtlen idők óta nem háborgatta senki. Már akkor sem voltak gazdátlanok, amikor Kránt megalapították; ősöreg aquirok szunnyadtak a mélyükön, fajtájuk legvénebbjei és leghatalmasabbjai. A Kosfejes Úr kinyilatkoztatását megértették és elfogadták, de semmi több; a Tizenhármak földre szállásával nem törődtek, hisz legalábbis egyenrangúak voltak velük. Legtöbbjük mindmáig ugyanott lappang, s álmodja tovább érthetetlen álmait; a birodalom ügye éppoly kevéssé érdekli őket, mint egymás sorsa, vagy a felszínen nyüzsgő-hemzsegő parányok. Céljaik, indítékaik - ha vannak egyáltalán - a köznapi halandók számára kifürkészhetetlenek. Koronkint felébred némelyikük, kinyújtózik, megrázza magát; ilyenkor didergő borzongás fut végig a planéta eleven irháján, a két hold arca sápadtra vált, a csillagok lidércködbe burkolóznak. Fölöslegesen zaklatni még a Tizenhármak sem merészelik őket; haragjuk, ha lesújt, dörgő pörölycsapás, szavuk, ha morajlik, mennykövek zúgása. Nagyok közt a legnagyobbak ők, Krán igazi urai, ha nem számítjuk a viharfellegek magasában mosolygó Ranagolt.

Vajon miről álmodhatnak odalent, a hidegben és a sötétben?



Krán címszavakban

Ahan'NataKhan: Annak a renegát határvidéki fejvadászklánnak a titkos neve, amely önhatalmúlag felmondta a Tizenhármaknak tett hűségesküjét, és a külvilágiakhoz pártolt. Közismertebb (romlott) alakja Anat-Akhan; közelítőleg pontos fordítása a Halál Suttogása.

asa foetida: Különleges, bántó illatú füstölőszer, amelyet démonidéző szertartások alkalmával égetnek a beavatottak. Titkos összetevői között szerepel a kráni bürök, a fekete henna, a porrá tört bezoárkő és a mandragóragyökér, más, egzotikusabb alkotóelemekkel együtt.

bannara: A különleges kráni mérgek összefoglaló elnevezése. Egyes bannarák előre meghatározott program értelmében fejtik ki hatásukat, mások folyton alkalmazkodnak a változó külső körülményekhez, megint mások távolból kapott utasításokhoz igazítják működésüket. A legkomplexebb bannarák lényegében véve mesterségesen létrehozott élőlények, rendelkeznek bizonyos fokú öntudattal, sőt értelemmel is.

beavatott: (1) Általános értelemben: titkok ismerője, tanult fő, mágiaforgató.

(2) Szűkebb értelemben: speciális feladatkört ellátó szakértő a kráni fejvadász-klánokban, akit tudása és tapasztalata miatt nagy tekintély övez, ám nem tartozik egyik belső kasztba sem. Például: boncmester, démonlovas, méregmester, tűmester stb.

Birodalmi Emlékezet: Eredetiben *Har'gunn ta Karthinmak.* Konfúzus és érthetetlen fóliáns, amelyet kráni és helyenként aquir nyelven írtak. Egy kevéssé ismert szerzetesrend kolostorából került elő, amely a testi aszkézis végletekig való fokozását gyakorolja: beavatottjai kizárólag önmaguk húsát fogyasztják. Található benne másfél tucat vérhimnusz a Kosfejes Nagyúrhoz, egy csonka misztériumjáték Káosz-Ngau tiszteletére, két értekezés a hüllőszabású értelmes lények kínzásának művészetéről, valamint egy zavaros és terjengős összefoglaló, amely huszonnégy vadászháború, klánviszály, vallási belvillongás és külvilági hadjárat eseményeit tartalmazza, mindegyiket más-más Káosz-angyal szimbóluma alatt. A szöveg inkább metafizikus allegória, mintsem történeti munka; ahol össze lehet vetni más forrásokkal, folyton ellentmondásokba keveredik, az időrendje pedig teljességgel kibogozhatatlan. Mindazonáltal még így is ez az egyetlen olyan írásmű, amit némi eufémizmussal Krán hézagos történetének nevezhetünk. Első példányát Igrain Reval hozta magával kráni fogságából.

Birodalmi Fejvadászok: Ezt a méltán rettegett Köteles Rendet Pyarron szerint 1224-ben alapították a Kráni Tizenhármak. Feladata kezdettől fogva a legfelsőbb birodalmi ér-



dekek foganatosítása volt, a Fekete Határ mindkét oldalán. A klán nyolcvan fejvadászt és húsz szabad vadászt számlál. Előbbiek csoportban vagy varázstudók kíséretében tevékenykednek, utóbbiak önálló küldetéseket teljesítenek vagy meridianként irányítják társaikat.

A Birodalmi Fejvadászok nem alkotnak önálló szervezetet, nem képeznek növendékeket, nem foglalkoztatnak kémeket, mesterembereket, belső szabályaik a külvilági lovagrendekét idézik. Közvetlenül a Tizenhármak irányítása alatt álló különleges alakulat ez, tagjai kirendelt transcepsek és magas rangú birodalmi tisztségviselők mellett teljesítenek szolgálatot.

A szervezet tagjai a Birodalom - és az utóbbi évezredben Gorvik - klánjaiból választott fejvadászok, hivatásuk legjobbjai, minden esetben emberek. A jóelőre kiszemelt növendékekre a birodalmiak ráküldik a Tizenhármak pecsétjét, s ezzel az aktussal kisajátítják őket maguknak. Persze nem minden klán válik meg ellenkezés nélkül a neveltjeitől; különösen a Szabad Rendek híresek arról, hogy eleresztik a fülük mellett a parancsot. A birodalmiak ezért főként a Köteles Rendek soraiból válogatnak, ott is inkább azokat részesítve előnyben, amelyek a szokásosnál több és szorosabb szállal kapcsolódnak a központi igazgatáshoz. Máskülönben vadászháborúk sokaságát idéznék a fejükre, amelyekkel még ők sem birkózhatnának meg egykönnyen.

A több évtizedes kiképzés során a birodalmi fejvadászok páratlan mentális csiszoltságra, számtalan különleges képességre és évszázadokkal felérő tapasztalatokra tesznek szert. Mindannyian ismerik a mágiát, nem ritka közöttük, aki alkalmazza is; harcmodorukat démonoktól és aquiroktól tanulják, testüket hosszas gyakorlással és varázstudók segítségével készítik fel az embert próbáló küldetésekre. Szigorú fegyelemben élnek, a klán törvényei önálló személyiségük levetkőzését is megkövetelik tőlük. A klán fejvadásza a Birodalomért, a tudásáért él és hal, egyéni céljai, vágyai nincsenek. Elődeik tetteit emlékezetükbe vésik, de neveket, arcokat nem jegyeznek fel.

Birodalmi Légiók: Elméletileg Krán minden tartománya köteles állandóan fegyverben tartani egy tízezer fős Birodalmi Légiót, bármikor bevethető állapotban. Gyakorlatilag ez a parancs írott malaszt csupán, a helytartó hatalmának és lojalitásának függvénye. A Külső Tartományokban a légiók gyakran a consularok személyes rendelkezésű hadseregei, olykor fegyelmezetlen orkcsürhék vagy gyülevész nomád lovashadak. A Tiltott Tartományok szerfölött ritkán fárasztják magukat légiók kiállításával, s ha mégis, abban általában kevés a köszönet. Igazán ütőképes seregei az örökletes helytartódinasztiák irányítása alatt álló tartományoknak vannak, no meg azoknak, ahol a Tizenhármak egyike tölti be a consulari posztot. Ezek a légiók viszont valóban Ynev legfélelmetesebb hadai közé tartoznak; mágiamesterek, beavatottak, túlvilági szörnyek kísérik őket, s ha egyszer megindulnak, senki sem állhat meg ellenük. Erejüket többnyire a belvillongások letörése köti le, a határokon kívülre rendkívül ritkán vonulnak; az utolsó ilyen alkalom a pyarroni Dúlás volt. Ebben a nagyszámú segédcsapatokon kívül mindössze egyetlen Birodalmi Légió vett részt, amely az Aranykör Lovagrenddel vívott gyilkos küzdelemben példátlan, hatvanhét fős veszteséget szenvedett.

boncmester: Magas beavatotti rang a kráni Szabad Rendekben. A boncmester látja el a vadászok harcban szerzett sebeit; ő orvosolja a különféle betegségeket és fertőzéseket; ő vallatja ki a kínzókamrában a foglyokat; ő hajtja végre a kivégzéseket; ő boncolja föl és vizsgálja meg tüzetesen a tetemeket; ő metszi ki és tartósítja a csatában elesett rendtagok később még felhasználható testrészeit.

cairus: Orgazdai poszt a kráni Tolvajházakban. Külvilági rokonaikkal ellentétben a cairusok ritkán titkolják valódi foglalkozásukat, s többnyire tekintélyes polgároknak számítanak közösségükben.

cascadis: A kráni fejvadászok egyik belső kasztja. A cascadisok magas fokon képzett mentalisták: feladatuk akció közben a szellemkapcsolat fenntartása a résztvevők között. Az akciót vezető fejvadász a cascadison keresztül hangolja össze alárendeltjei tevékenységét, és az általa közvetített mentálparancsokkal irányítja őket.



comtur: A kráni fejvadászok legrangosabb belső kasztja, a szervezőké és az irányítóké. Minden rendház élén egy-egy comtur áll, aki teljhatalommal rendelkezik az alárendelt vadászok fölött, és személyesen viseli a felelősséget a külső megbízóktól elvállalt kontraktusokért, valamint a politikai döntésekért. A comturok szerfölött ritkán vesznek részt az akciókban; erre gyakran nem is alkalmasak, előrehaladott koruk vagy testi elváltozásaik miatt.

conciss: Kerületfelügyelő a kráni városokban, a polgármester egytől öt évig terjedő időtartamra nevezi ki. A feladatkör nem annyira rendfenntartói, mint inkább diplomáciai képességeket igényel. Egyrészt a baksisösszegek szinten tartása, másrészt a helyi céh- és klánviszályok elviselhető keretek közé szorítása tartozik ide.

consular: A kráni tartományok élére állított helytartók. A Tiltott és a Középső Tartományokban személyesen a Tizenhármak nevezik ki őket, a Külső Tartományokban maguk sajátítják ki a posztot, többnyire nyers erőszak útján. A



consularok hivatali ideje életfogytig vagy visszavonásig tart, bár az utóbbi lehetőség mindig egyet jelent az előbbivel. A helytartók csak a Tizenhármak felé tartoznak elszámolással, és tetszésük rendelkezhetnek a tartomány birodalmi fennhatóság alá eső erőforrásaival; a helyi független tényezőkre (Káosz-szektákra, Szabad Rendekre, boszorkányszövetségekre, aquirokra stb.) gyakorolt befolyásuk azonban a legjobb esetben is megkérdőjelezhető.

démonlovas: Kráni beavatott, démonidéző varázsló, akit különleges kapcsok fűznek egy alsóbbrendű démonfajhoz vagy a Túlsó Síkok valamely egyedi hatalmasságához. Varázsereje meghaladja a hagyományos démonidézőkét, ám jóval szűkebb fókuszú. A démonlovasok a Birodalomban négy-ötfős testvériségekbe tömörülnek, de nem számít ritkaságnak, hogy egy független beavatott valamely Szabad Rendnek vagy Káosz-szektának ajánlja fel a szolgálatait.

dieur: Betű szerinti fordításban "Rettenetes". Egyes Káosz-szekták utalnak így Ranagol angyalaira, amikor néven nevezni őket nem volna tanácsos vagy helyénvaló.

doquaras: Szó szerinti jelentése "patkányfogó". A kráni városokban a csatornatisztító céhek tagjait illetik ezzel a névvel. Alantas foglalkozásuk ellenére nem lebecsülendő befolyással bírnak, mert töviről hegyire ismerik a városok alatt húzódó alvilágot, a rejtekutakat és titkos búvóhelyeket. Munkájuk során időről időre titokzatos, nagyhatalmú tárgyakat is a felszínre hoznak.

drún: "Aquir" jelentésű szó Káosz-Thuragh híveinek titkos szertartásnyelvén.

feketeacél: Mágikus tulajdonságokkal bíró, könnyű és ruganyos, ám gyémántkeménységű fém. Kizárólag a Kránimedence közepén, a Tiltott Tartományokban bányászható; feltételezések szerint fókuszálja a mágikus energiákat, ami egykor szerepet játszhatott a Birodalom központjának megválasztásában is. Talán épp ezért elenyészően keveset használnak fel belőle; ha valakinek az oldalán feketeacél fegyver lóg, annak igencsak közel kell állnia a Kosfejes Úrhoz.

A feketeacél kizárólag mágiával munkálható meg, a belőle kovácsolt fegyverek, vértek törhetetlenek, áthasítanak minden mágikus védelmet. Egyes nézetek szerint a fém az Univerzum mélyebb régióiból került Ynevre, hogy miként, arra senki nem adhat magyarázatot.

fekete henna: Kráni ajzószer, porrá tört magvait rövid ezüstcsövecskén keresztül szokás felszippantani. Rövid időre élesebbé teszi a rejtett érzékeket, és fokozza az elme befogadóképességét. Ritka kivételektől eltekintve csak nők használják, mert a férfiaknak előbb-utóbb elsorvasztja a nemzőképességét.

Fra: Tiszteletet és összetartozást kifejező megszólítás a kráni fejvadászok között, amelyet előtagként kapcsolnak a megszólított nevéhez. Szó szerinti jelentése "fivér". Ha alacsonyabb rangú vadász beszél egy rangban fölötte állóhoz, elhagyása halálos sértésnek számít; fordított esetben csak akkor szokás kitenni, ha a beszélő hangsúlyos udvariassággal fogalmaz.

Fray-Grimonar: A belső-kráni Tiltott Tartományok egyike. Viszonylag megbízható információkkal rendelkezünk róla, mivel nem veti ki magából az emberi élet minden formáját, hanem egyes - sajátosan módosult - változatokat hosszabb ideig is megtűr a határain belül. Itt található az Obszidiánszurdok, a birodalom-szerte rettegett Shien-Gorr fejvadász-klán központi rendháza; itt székel továbbá az a titkokba burkolózó ősaquir, akit a beavatottak csak a Sápadt Angyalként emlegetnek. E hatalmak mellett a consular befolyása pusztán névleges, noha máskülönben maga is az aquirok nagyjai közül való.

grashrat: Alsóbbrendű létformát jelentő kifejezés; az aquirok megkülönböztetés nélkül alkalmazzák minden élőlényre a hernyóktól az elfekig.

haláladó: A legfontosabb kráni adónem. Évente négyszer a birodalom minden ezredik lakója vérét és velejét ajánlja fel a kosfejes oltáron Ranagol Nagyúrnak. Az áldozatokat a consularok sorsolás útján szemelik ki, de akire a választás esett, helyettes állításával megválthatja magát. A folyamat ily módon az agresszív és nagyhatalmú hívek arányszámának növekedése felé hat. A Belső Tartományokban általában maguk a Tizenhármak hajtják be a haláladót, de itt még nekik sem mindig sikerül teljesíteni a kiszabott rátát.

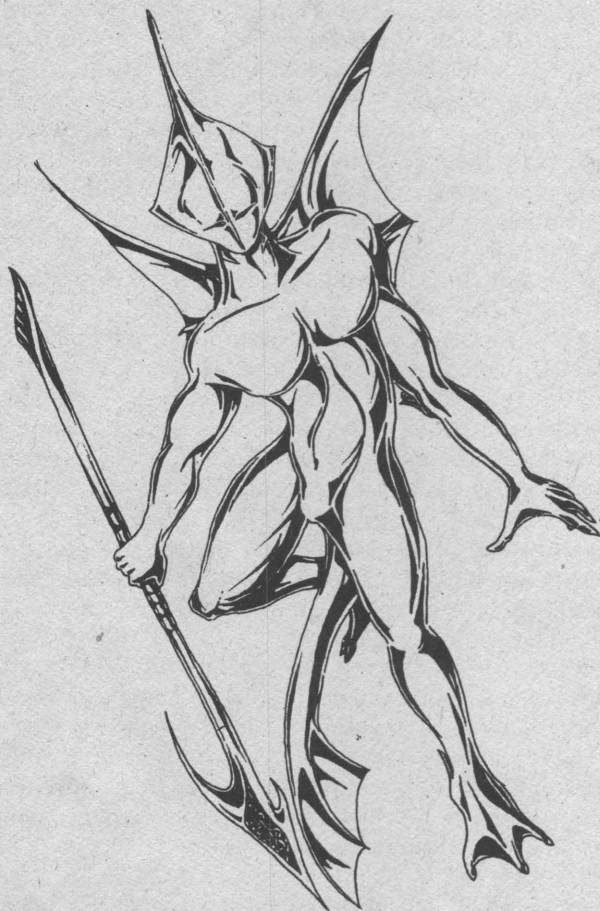
házonkívüliek: Eredetiben "rhazaugrim". Azok a szerencsétlen páriák, akiket testvériségük, rendjük vagy klánjuk valamely vétség miatt kitaszított, és megvonta tőlük támogatását. A házonkívüliek sohasem hosszú életűek a birodalomban, személyes hatalmuktól függetlenül; ha nem sikerül idejében felvételt nyerniük egy másik szervezetbe, napokon belül elpusztulnak.

henin: Szó szerinti jelentése "hivő". Azok a Káosz-szekták nevezik így teljes jogú tagjaikat, amelyek még nem mondtak le a tagolt beszéd hiú fényűzéséről.

hífharr: Gyülekezeti vezető a Káosz-szektákban. Posztjára rituális párviadal, orgyilkosság vagy a véletlen szeszélye révén kerül. Tekintélye személyes hatalmától függ, s mivel a szekták mindennemű központi szervezetet nélkülöznek, az egyes gyülekezetek hífharrjai vérre menő küzdelmet vívnak egymással a dominanciáért.



Hnumthor-Orre: Tiltott Tartomány Belső-Kránban, közismert nevén a Változások Völgye. A Tizenhármak által kijelölt consular, egy elfeledett fajból való lesath, kinevezése óta nem merészkedett a tartományába. Hnumthor-Orre lakossága négy főből áll, valamennyien sa-quadok. A rangidős közöttük Káosz-Metha legvénebb pátriárkája, a Csontlovag, de amennyire csak lehet, kerülik az egymással való érintkezést, nehogy fogyatkozó népük lélekszáma tovább csökkenjen. A látogatók maradványai, akik az évezredek folyamán felkeresték a tartományt, bizonyos értelemben véve mindmáig életben vannak ugyan, de még a haláladóba sem jók: örökre bemocskolnák az áldozati oltárt.



Holdralépők: Szabad Rend a Középső Tartományokban. A Fekete Özvegyekkel vívott klánháborújuk okaira és kezdetére senki nem emlékszik már; emberemlékezet óta ki-kiújult minden évszázadban, s vadászok ezreinek az életét követelte. A küzdelemben végül a Fekete Özvegyek maradtak felül, s az írmagjukat is kiirtották a Holdralépőknek; csupán néhány ígéretes fiatal növendéknek kegyelmeztek, akiket *sura'sthak*ként adoptáltak a rendjükbe.

hurgai san athaknai: "Hallom és engedelmeskedem." A kráni fejvadászok előírásos válasza a feljebbvalóiktól kapott parancsra, annak tartalmától függetlenül. A mortel kaszt tagjai és a beavatottak különleges előjogként használhatják helyette a "shaka'thorr" kifejezést is.

igazságostya: A kráni alvilági testvériségek által használt varázserejű ostya; aki lenyeli, rövid időre képtelen hazudni. A szavak fondorlatos csűrés-csavarásával, féligazságokkal és a tények elhallgatásával hatása megkerülhető; ráadásul amit az alany maga igaznak hisz, arról az ostya sem tudja megállapítani hazug mivoltát. Mágiával viszonylag egyszerűen semlegesíthető. A fenti okok miatt foglyok vallatásakor nem alkalmazzák; minden háztag köteles viszont bevenni, amikor küldetéséről visszatérve jelentést tesz, vagy tanúságtételre a testvériség ítélőszéke elé citálják.

Kath'ul'Naathum: A Középső Tartományok egyik kiterjedt befolyással bíró fejvadász-klánjának, a Fekete Özvegy Rendnek a titkos neve. A Fekete Özvegyek számos vadászháborúból kerültek ki győztesen, leginkább mégis tanult tudósaikról és a rendházaikban őrzött nagyhatalmú ereklyékről ismertek.

Káosz-angyalok: Túlvilági entitások, akik a Kosfejes Úr szűkebb aspektusait testesítik meg, s őt táplálják a híveiktől nyert hatalommal. Mindannyian az abszolút igazsághoz vezető utak egyikét jelképezik, a transzcendens megismerés különféle módozatait. Együttesen piramisként szokás ábrázolni őket, amelynek a csúcsán maga Ranagol áll, a káoszból születő dinamikus rend szimbólumaként. Számuk összesen huszonnégy, az év hónapjainak megfelelően. Eredetüket tekintve meglehetősen sokfélék: akadnak köztük ősi, elfeledett istenek, akik behódoltak a Kosfejes Úrnak; valaha volt halandók, akik eljutottak az apoteózis hőn sóvárgott állapotába; tiszta eszmék, amelyek formát és öntudatot öltöttek az önmagukról való hosszas elmélkedés során; démoni és őselemi lények, a túlsó létsíkokon honos hatalmak tarka egyvelege.

Káosz-szekták: Misztikus irányzatok a Ranagol-hiten belül, amelyek a huszonnégy Káosz-angyal valamelyikének hódolnak, s az általa jelképezett utat követve kívánnak közelebb kerülni a Kosfejes Úrhoz. A hívek döntő többsége ember, legalábbis kezdetben; ahogy egyre magasabb beavatási fokozatokba lépnek, fokozatosan elvesztik humanitásukat. A szektáknak nincs központi vezetőségük: helyi gyülekezetekre tagolódnak, amelyek közt legfeljebb informális kapcsolat áll fenn, s gyakran élesen rivalizálnak egymással.

khayness: Vérbosszú egy klán-, rend- vagy szektatárs erőszakos haláláért. Birodalom-szerte általánosan használt kifejezés.



Kígyóhajúak: Káosz-Samambrag szektájának lesvetői és portyázó vadászai, a gyülekezet lázlátója a fertőszentélyekben tenyészti őket. Élettartamuk háromtól öt évig terjed, de csak a meleg évszakokban lehet hasznukat venni: télen beássák magukat a hideg mocsári iszapba, és hibernálódnak.

kontraktus: Magánjogi szerződés egy előre meghatározott megbízatás elvégzésére valamely Szabad Rend és a hozzá forduló fél között. A szöveg tartalmazza az áldozat (vagy áldozatok) nevét, a díjazás mértékét, a megbízó által igényelt körülményeket, valamint az esetleges garanciákat. A kontraktus egyoldalú felbontásáért a vétkes fél felelősségre vonható a consulari ítélőszék előtt.

Köteles Rendek: Mindazon kráni fejvadász-klánok gyűjtőneve, amelyek közvetlenül a birodalmat szolgálják, és nem fogadnak el magánmegbízatásokat. Egyeseket közülük a Tizenhármak alapítottak, mások hosszú távra szóló kontraktusra léptek velük. Ide szokás sorolni azokat a rendeket is, amelyek valamelyik consularnak és utódainak esküdtek engedelmességet, bár ők részérdekeket képviselnek: szerződésük nem magához a birodalomhoz, csupán az egyik tartományához köti őket. A legnevezetesebb Köteles Rend minden bizonnyal a Birodalmi Fejvadászoké, akik senkinek nem tartoznak elszámolással a Tizenhármakon kívül. Hűségbélyeggel megjelölt vadászaik joggal követelnek helyet maguknak a világ legfélelmetesebb harcosai között, ezért azonban egyéniségük és önálló énjük feladásával kell fizetniük. Hírnév tekintetében nem sokkal marad el mögöttük a Gyászkehely Testvériség, amely a káoszfattyak és a magasabbrendű élőholtak soraiból toborozza vadászait, varázstudói pedig *vulaghar*ok, sötét mágiát űző démon-ember hibridek. Ez a szervezet a Tizenhármak közül kizárólag Gabhurgathol parancsainak engedelmeskedik, még akkor is, ha ez esetleg sérti a többiek érdekeit. Végezetül mindenképpen meg kell említeni, hogy Köteles Rend volt az áruló AhanNata'Khan is, amelynek a külvilág a kráni fejvadászokkal kapcsolatos gyér információi legjavát köszönheti.

Krilehor: A Kráni Tizenhármak legbalszerencsésebbike. Noha maga is híres fekete mágus, a mérgezés nagymestere, testét két ízben is elpusztították, ezáltal árnylétre kényszerítve őt.

Először Pyarron szerint 3398-ban érte el a vég, midőn megzavarta a szertartásba feledkező Mogorva Cheit, aki legendás kardját, az Eldírt használta ellene.

Hogy újabb ynevi manifesztációjára ne kelljen négy évszázadot várnia, bátyja, Shackallor ideiglenesen élőhalottá tette. Ez a formája nem bírta elviselni Belső-Krán romboló kisugárzásait, kénytelen volt az egyik Középső Tartományba húzódni, hogy ott várja ki, míg ismét testet ölthet. P.sz. 3674-ben azonban kalandozócsapat támadt az erősségére, valószínűleg a Fehér Páholy urainak megbízásából, akik tisztában voltak Krilehor sebezhetőségével. Adron harmadik havában, a két hold együttállásakor Vaskezű Alex és társai újból elpusztították a kráni mágus porhüvelyét.

lanista: A birodalmi közigazgatástól független vállalkozó, aki rabszolgaviadorok vásárlásával, kiképzésével és bérbeadásával foglalkozik. A lanista-céhek elsősorban a klánháborúk sújtotta területekről szerzik be az emberanyagukat, és több helyütt komoly konkurenciát jelentenek a birodalmi viadoristállóknak.

lidércfű: Ritka, hírhedt méreg és kábítószer, amely kizárólag a Hét Domb és a Hét Völgy vidékén terem. Füstjének belélegzése néhány percre földöntúli gyönyörérzetet okoz, majd utána napokon át rettenetes rémálmokat. Már egyetlen szippantás is elegendő belőle a gyógyíthatatlan függőség kialakulásához. A lidércfű terjesztésének monopóliuma a kráni elf házak kezében van.

mentor: A tudósok belső kasztja a kráni fejvadász-klánokban. Feladatuk részint a klán birtokába jutott titkos információk rendszerezése és értelmezése, részint pedig a növendékek oktatása. Akad közöttük, aki egész életében ezzel foglalkozott, java részük azonban kiöregedett vadász, aki visszavonult az éles bevetésektől, hogy hátralévő idejét tapasztalatai átörökítésének szentelhesse. Fegyveres kiképzésben még a többi mentor is részesül, és ember ember elleni harcban bármelyikük egyenrangú ellenfele a külvilági klánok legjobb veteránjainak.

meridian: Vezénylő tiszt, elöljáró, alparancsnok. Széles körben elterjedt rang a kráni fejvadász-klánokban, leginkább a Köteles Rendekben használatos.

messor: Rangos belső kaszt a kráni fejvadász-klánokban. "Testőrző"-nek szokás fordítani: azok a vadászok tartoznak ide, akik más személyek testi épségének megóvására szakosodtak. Szerepük főleg a Köteles Rendekben jelentős, hiszen ezeknek hivatalból a feladatkörükbe tartozik a consularok és egyéb birodalmi tisztségviselők védelme. A Szabad Rendeket sokkal ritkábban bízzák meg testőrszolgálattal, ők elsősorban likvidálási kontraktusokat vállalnak. Messoraik azonban nekik is vannak, bár ezek inkább a klánon belül tevékenykednek; a beavatottakat és a rendi vezetőket őrzik.

méregmester: Beavatotti rang a kráni fejvadász-klánokban. A méregmester dolga a vadászok által használt mérgek előállítása, felügyelete és kiadagolása; előfordul - különösen a Középső Tartományok rendházaiban -, hogy a bannara-tudományban is járatos. Rendkívül kényes pozíciója miatt elsődleges célpontnak számít mind külső támadás, mind belső árulás esetén; így hát általában igen nagy gondot fordítanak a védelmére, s még annál is nagyobbat a lojalitása biztosítására.



Mon-dul: Krán-szerte ismert és rettegett, feketeacélból kovácsolt kard, a birodalmi légiók Tersiusának rangjele. A Garh-Duel-beli lázadás óta *Aquirölő*nek is nevezik. Utoljára Lord Quator Birodalmi Tersius oldalán említtetik - azóta nyoma veszett.

mortel: A kráni fejvadász-klánok előkelő belső kasztja. Azokat az idősebb vadászokat sorolják ide, akik elég tapasztaltak már ahhoz, hogy egymagukban, társak nélkül hajtsák végre a rend által vállalt megbízatásokat. Morteli rangra csak az emelkedhet, akinek az ereiben aquir vér folyik, és képes a hatalomszavak használatára. Különösen kockázatos feladatok elvégzésére olykor több mortelből álló csoportot szoktak kijelölni; ezek az orgyilkos különítmények félelmetes hírnévnek örvendenek.

nagator: Szó szerint "kormányos". Az elf-aquir háborúkban számos olyan rettenetes hadieszközt vetettek be egymás ellen a harcoló felek, melyek ma már csak a legendákban élnek tovább, készítésük titka mindörökre feledésbe merült.

Ezek közé tartoztak az égi hajók is, ezek a szelek szárnyán lebegő leviatánok, melyek katapulták tucatjaival voltak fölszerelve, sárkányok és túlvilági szörnyek számára szolgáltak le- és felszállóhelyül. Az égi hajókat nagatorok irányították, az ősmágia avatott forgatói, akik feladták önálló személyiségük egy részét, s testestül-lelkestül egybeforrtak a roppant hadigépezettel. Többé nem távozhattak a fedélzetéről, s életük addig tartott, amíg a hajóé. A nagatorok tudománya évtízezredekkel ezelőtt veszendőbe ment - hacsak nem adunk hitelt annak a kósza szóbeszédnek, hogy Sramsass-Daqkínban, a Fekete Kút mélyén egy viharvert, de működőképes égi hajó rejtőzik, elfeledett csaták ódon relikviája. A suttogva továbbadott legenda szerint a Könnytelen Öreg hatalma tartja fogva, és egyetlen eleven lény van a fedélzetén: az aquir nagator, aki rég beleőrült már a magányba és a tehetetlenségbe.

nayan: Szó szerint "martalék". A kréniak azokat a nincstelen pórokat nevezik így, akiket szellemi képességeik hiánya megakadályoz a felemelkedésben, s rájuk vagy utódaikra előbb-utóbb a haláladóba való kisorsolás vár.

notator: Az irattárosok és kincstartók belső kasztja a kráni fejvadász-klánokban; ők vezetik a rendi krónikát és a titkos feljegyzéseket, ők tartják számon a régi kontraktusokat, ők foglalják leltárba a készleteket és felszerelési tárgyakat. Munkájuk nem túl látványos, de nélkülözhetetlen. Szükségképpen művelt és gyors eszű emberek, s nem számít hallatlan esetnek, hogy egy tehetséges notator előreléphen a mentorok közé.

oculis: A felderítők belső kasztja a kráni fejvadász-klánokban. Feladatuk a hírszerzés, az információgyűjtés, a terep előzetes kifürkészése. Előfordul az is, hogy kémként beépítik őket az ellenséges - vagy akár baráti - rendekbe, szervezetekbe. Az oculisokon belül külön csoportot alkotnak a lovas nyargalók, akiket nem ügynöki munkára alkalmaznak, hanem klánháborúk esetén harctéri felderítőnek.

Ősök: Az aquir fajok összefoglaló elnevezése a kráni nyelvben.

Ősök Tudománya: A teremtés nyers energiáinak manipulálása hatalomszavak által. Sokkal hathatósabb és átütőbb erejű módszer a hagyományos mágiánál, ám csak a legősibb múltra visszatekintő fajok képesek rá. Az aquirok többségének természetadta képessége; népük nagyjai és vezérei városokat és hadseregeket söpörnek el vele kurta pillanatok alatt.

pri- (prim-): Elsőséget és fölérendeltséget kifejező előtag, csak szóösszetételekben használatos. Csoportnévhez rendelve az illető csoport vezetőjére utal. A *primessor* vagy a *primoculis* kifejezés tehát a fejvadász-klán vonatkozó belső kasztjának teljhatalmú elöljáróját jelenti, aki a rend összes messorának, illetve oculisának parancsol, s egyúttal persze felelősséggel tartozik értük. A *pricomtur* értelemszerűen a comturok vezetője, s mint ilyen, a klán legfőbb egyszemélyi irányítója.

ranakha-kendő: A kiközösítés jele Krán egyes alvilági testvériségeiben. A gazdagon hímzett, nyakon megcsomózott selyemkendőből az értő szem azonnal láthatja, hogy viselője nem élvezi többé a tolvajház, a koldusliga vagy az áfiumkereskedő céh védelmét, s bármi történjék vele, senki sem fogja miatta meghirdetni a *khaynesst*. Ha valaki megpróbálja leoldani magáról a ranakhát, vele bomlanak a hús, az erek és az inak is; gyors halál ugyan, de csöppet sem fájdalommentes.

ranakhathel: Tapasztalati mágiát űző varázstudó, akinek egyetlen dolga van: a ranakha-kendő megkötése és - ha a testvériség netán visszafogadja a kiközösítettet - leoldása. Az általa kötött bűvös csomókat rajta kívül senki más nem képes kibontani, legfeljebb a birodalom legavatottabb mágusai, de még ők is csak aránytalanul nagy idő- és energiaráfordítással. Nem túl gyakran ugyan, de megtörténnek olyan esetek, hogy a vétkes személy kitaszítása és visszafogadása közötti időben a ranakhathel elhalálozik. Ilyenkor az érintett szervezet általában igénybe veszi a legközelebbi nekromanta-szövetség szolgálatait, és feladata elvégzésére visszaszólítják társukat a sírból.

rekh: Az alsóbbrendű ősfajokból toborzott testőrök, akiket bonyolult szövésű asztrálfonalak és szimpátiás odmágia köt egy nemes aquirhoz. Feladatuk nem elsősorban a fegyveres harc, bár természetesen ennek is mesterei. A rá-



juk bocsátott mágia olyan jellegű, hogy gazdájuk helyett ők éreznek minden fájdalmat, az ő testükön nyílnak meg a rajta ejtett sebek, és az ő szervezetükre fejtik ki hatásukat az ellene támadó mérgek és kórokozók. A rekh-testőrök létrehozása még a fajháborúk mágusainak is komoly erőfeszítésükbe került; manapság már legfeljebb néhány magányos ősaquir ismeri a módját a Tiltott Tartományokban.

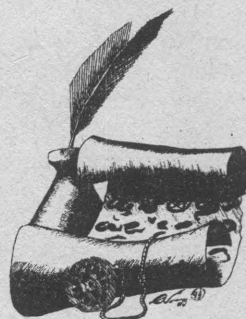
Rozsdaevők: Káosz-Samambrag szektájának rettegett harcosai: bomló szervetlen anyagokkal táplálkoznak, s csata közben savat és ásványi mérgeket okádnak ellenségeikre. Mozgásuk rendkívül nehézkes, mert végtagjaik teljesen visszafejlődtek, elszikesedett bőrkérgük azonban megóvja őket a komolyabb sérülésektől. Mindössze néhány évig élnek, aztán belülről szétmarják őket a saját emésztőnedveik. A halott Rozsdaevőket a szekta lázlátói feldarabolják, s kimetszett szaporítómirigyeikből új egyedeket növesztenek; táptalajul eleven foglyokat használnak.

Rőt Vidék: Kietlen, rozsdavörös sziklasivatag Ubar Uled tartományban; gazdag vasércbányáit már évtízezredekkel ezelőtt kimerítették, néhány különös kacskaringókban kígyózó telér kivételével, amelyekből egyesek érthetetlen rúnákat vélnek kiolvasni, és a Kosfejes Úr megkövült gondolatainak tartják őket. A Rőt Vidéket azoknak az ősaquiroknak a szelleme kísérti, akik hajdan itt éltek, s itt lelték halálukat a perzselő sárkánylángban; az egész táj határozottan ellenséges az értelmes élet minden megnyilvánulásával szemben. Az átok különös módon nem zavarja Káosz-Samambrag híveit, akik nagy számban tenyésznek errefelé, és sorra emelik fertőszentélyeiket a lassan porladó hegyormok rozsdabűzös árnyékában.

saggitor: A kráni fejvadász-klánok egyik belső kasztja, amely az íjászokat és (helyenként) a parittyásokat tömöríti. Némelykor külvilágiakat is maguk közé fogadnak, különösen a birodalom gyepüvidékén vándorló nomádok soraiból. A legkiválóbb saggitorokat minden kétséget kizáróan a Shishiquan klán neveli; messzehordó íjukkal ötszáz lépésről kettébe hasítanak egy szalmaszálat.

ser: Azok az égi hajókon szolgáló aquir harcosok, akik sem a taktikai manőverek végrehajtásában, sem a katapulták kezelésében nem vesznek részt; egyetlen feladatuk a megcsáklyázott ellenség lerohanása, illetve fordított esetben a hazai fedélzet védelme. Általában a természetüknél fogva röpképes ősfajok közül toborozták őket, mint amilyenek a szárnyas vyglachok vagy az árnyéktestű ul'harramok. Az égi hajók korszakának bealkonyultával a kifejezés elavult, archaikussá vált; pontos jelentését ma már csak a legtudósabb grammatikusok ismerik.

sequator: A közrendű harcosok belső kasztja a kráni fejvadász-klánokban. A frissen felavatott növendékeket általában ide osztják be, hacsak nem bizonyulnak tehetséges íjásznak, mely utóbbi esetben a saggitorokhoz kerülnek. Többségük életük végéig meg is marad ezen a fokozaton, de a legígéretesebb vadászok is csak tíz év próbaidő után léphetnek elő az oculisok, a messorok vagy - ha netán aquir vér folyik az ereikben - a mortelek közé. Egyébként prisequatori rang nem létezik; a sequatorok legfőbb parancsnoka mindig az erre a posztra kijelölt mortel.



shaka'thorr: "Belátásod szerint." A rendi feljebbvaló által kiadott parancs előírásos nyugtázása, tartalmától függetlenül. Ezt a verziót kizárólag a morteleknek és a beavatottaknak van joguk használni; a többi vadásznak be kell érnie a "hurgai san athaknai" ("hallom és engedelmeskedem") formulával. A "shaka'torr" öntudatosabb felelet: szintén a kapott utasítás feltétel nélküli elfogadását fejezi ki, de hiányzik belőle a passzív belenyugvás felhangja, alázat helyett büszkeséget sugall.

Sharab Shaktor: A Csatabárdok Atyja. Annak az ősaquirnak a legendás fegyvere, aki párviadalban végzett Malliorral, az elf kalahorával, bár diadaláért maga is az életével fizetett. Sharab Shaktor a rettenetes tusa döntő pillanatában feláldozta magát, hogy új erőt öntsön gazdájába, kilenc szilánkja azonban az anyagi síkon maradt. A rege úgy tartja, ha az egyik ilyen szilánkot egy fegyver markolatába foglalják, az minden csapásával vért fog fakasztani, és valamennyi áldozata lelkét kárhozatra taszítja. Három szilánk a Tizenhármak birtokában van; egyet hír szerint az Akasztott Király őriz; egy másik az ediomadi Főhierarcha lándzsáját díszíti; megint egy másiknak az elpusztításával már fél évezrede próbálkoznak a dorani Nagytanács leghatalmasabb mágusai, mindhiába. A maradék három holléte ismeretlen.

Shien-Gorr: A legfélelmetesebb hírű Szabad Rend, egyszersmind az egyetlen olyan, amely a Tiltott Tartományokban székel. Alapítói és vezetői az aquirok nagyjai közül valók, maguk a vadászok azonban emberek - legalábbis azok voltak valamikor. Jelenlegi állapotukban tökéletesen immunisak a fájdalomra, asztráltestük pedig üszkös csökevénnyé



sorvadt: az érzelmek gyakorlatilag teljesen kivesztek belőlük. Céljaikat és törekvéseiket sűrű homály fedi, ám aligha esnek maradéktalanul egybe a birodaloméival, mert sohasem haboznak kontraktust vállalni helytartók és katonai parancsnokok likvidálására. A Tizenhármak törvényen kívül helyezték őket, ezzel azonban nem sokat törődnek, hisz Fray-Grimonarban a consular hatalma nyomába sem érhet a Sápadt Angyalénak, aki a rend legfőbb védnöke és pártfogója.

shugaru-dió: Kesernyés ízű ajzószer, kis mennyiségben fűszerként is használatos. Rendszeres rágása jelentősen csökkenti a teljes kipihentséghez szükséges alvásidőt, akár napi fertályórára. A szívós-olajos dióbél piszkossárgára festi az ember fogazatát, fokozza az agresszív hajlamokat, hosszabb távon pedig szívpanaszokat okoz.

Sor: Tiszteletet és összetartozást kifejező megszólítás a kráni fejvadászok között, amelyet előtagként kapcsolnak a megszólított nevéhez. Szó szerinti jelentése "nővér". Ha alacsonyabb rangú vadász beszél egy rangban fölötte állóhoz, elhagyása halálos sértésnek számít; fordított esetben csak akkor szokás kitenni, ha a beszélő hangsúlyos udvariassággal fogalmaz.

Sramsass-Daqkín: A Tiltott Tartományok egyike, a félig mitikus ősaquir, a Könnytelen Öreg hazája. A Tizenhármak hivatalosan őt nevezték ki consularnak, de semmi jelét nem adta, hogy tudomásul venné ezt a megtiszteltetést, és a beiktatási dísziratot vivő küldöttség sohasem tért vissza a tartományból. Hogy egyáltalán életben van még, azt csak onnan lehet tudni, hogy akik a tiszteletére a Fekete Kútba vetik magukat, azoknak az elsőszülött fiúgyermekei mindig részesülnek a szokásos jutalomban: vérük egyik pillanatról a másikra aquir vérrel dúsul fel, és megmagyarázhatatlan módon beszélni kezdik az ősnyelv egyik alsóbbrendű dialektusát.

sura'shtak: Szó szerint: "becsületgyermek". Azokat a növendékeket hívják így, akiknek a klánja megsemmisült egy vadászháborúban, a győztes rend azonban adoptálta őket, és befejezte a kiképzésüket. Erre a megtiszteltetésre természetesen csak a legígéretesebb ifjak méltók, jobbára azok, akiknek aquir vér folyik az ereiben; a többieket irgalom nélkül fölkoncolják. Ha a sura'sthakok felnőnek, vagy áruló lesz belőlük, vagy fanatikus vadász; középúton szinte sohasem járnak. A kockázat tehát nagy, de a legtöbb rend úgy véli, ekkora tétért érdemes felvállalni.

Szabad Rendek: Mindazon kráni fejvadász-klánok összefoglaló elnevezése, amelyek nincsenek alárendelve a birodalmi kormányzatnak, és önállóan tevékenykednek, az általuk választott megbízókkal kötve magánkontraktusokat. A legtöbb Szabad Rend egy-két nemzedéken át létezik csupán, aztán kiirtják a riválisok: ezek jobbára közönséges utcai verekedők szervezetlen bandái, akiknek fogalmuk sincs róla, hogy mekkora fába vágták a fejszéjüket. Hasonlóan amorf struktúrát mutat például az érdemein felül méltányolt Messeni Fejvadász-klán, amelynek kocsmaasztal mellett hirdetett hadisikerei túlnyomórészt hazug koholmányok. Igaz, hogy sikerült fennmaradniuk, sőt terjeszkedniük, de csak a birodalom perifériáján, a Külső Tartományok határvidékén. Valahányszor tapogatózni kezdtek befelé, gyorsan és kíméletlenül lesújtottak rájuk az olyan klánok, mint a Hollószárnyak vagy a Fekete Özvegyek. Velük szemben nem állhattak meg a messeniek; túl esendőek voltak, túl ingatagok, nem zárták eléggé a szívükbe a Kosfejes Úr tanításait. És azoktól a Szabad Rendektől, amelyek még beljebb, közvetlenül a Tiltott Határ szomszédságában székelnek, még a Hollószárnyak és a Fekete Özvegyek is tartanak. A csupa elf vadászból álló Shi-shiquan; az alakváltók Szóval Szóló Szövetsége; Káosz-Raddaq fanatikus Végvetői; s mind közül a legfélelmetesebb, a sötét rejtélyek övezte Shien-Gorr. Aligha akad olyan kráni a Középső Tartományokban, akinek ne futna végig a hideg a hátán ezeknek a neveknek a hallatára.

tanka-pálcikák: Egyes Káosz-szekták által alkalmazott jóseszköz: huszonnégy gondosan faragott fapálcika, a Káosz-angyalok jeleivel. A jövendőmondók a levegőbe hajítják őket egy frissiben bemutatott áldozat harántirányban felnyitott teteme fölött, és aszerint értelmezik a jóslatot, hogy melyik pálcika melyik belszervre hullik vissza. A tanka-jóslásnak könyvtárnyira rúgó szakirodalma van; sok függ például attól, hogy melyik értelemmel bíró fajba tartozott az áldozat, vagy hogy a bemetszést melyik testátló mentén ejtették meg.

Tarka Rengetegek: Eredetiben "Hukayat Hur'daok". Az asztrálsík elnevezése Káosz-Thuragh szektájának titkos szertartásnyelvén.

Tarros: Szó szerint "Setét", vulgáris közkráni dialektusban. A legmélyebb és legrégibb szennyvízcsatorna ragadványneve Gor-Vassak városában.

Terdt Tanács: Az aquirok harci tevékenységét irányító és összehangoló szervezet az elf-aquir háborúk idején. Története bővelkedik a torzsalkodásokban és a titkos intrikákban; és mégis, az írott históriában ez volt az utolsó olyan eset, hogy az ősfajok vezéreinek úgy-ahogy sikerült megszabadulniuk a belső ellentétek koloncától, s egységesen szálltak szembe a közös ellenséggel. Mindez azt sugallja, hogy a Sárkányszövetség fellépése komolyabb veszélyt jelentett az aquirokra nézve, mint azt számosan hiszik, ideértve mindjárt magukat az elfeket.

Tiltott Tartományok: Belső-Krán területi egységei, melyek emberi életre általában véve alkalmatlanok. Még a



pontos számukat sem tudjuk bizonyosan; egyesek tizenháromra, mások huszonnégyre, megint mások harmincra becsülik, merőben elméleti spekulációk alapján. (A minimumérték kilenc; ennyinek ismerjük ugyanis a nevét.) A Tiltott Tartományokban a birodalmi eszme korántsem örvend akkora tekintélynek, mint hinnénk; az errefelé honos hatalmak ugyanis csaknem ugyanolyan közel kerültek a Kosfejes Úrhoz, mint maguk a Tizenhármak, és nem mindig hajlandóak figyelembe venni a tőlük érkező utasításokat. Különösen a consulari befolyás áll gyönge lábakon, kivéve természetesen azokat a tartományokat, ahol a Tizenhármak személyesen töltik be ezt a posztot.

transceps: Szó szerinti fordításban: "átalakító". Általában a harcosok, fegyverforgatók támogatására beosztott kráni varázstudók megnevezése. Egyes fejvadász-klánokban - főleg a Köteles Rendekben - önálló belső kasztot alkotnak.

Tutor Majoris: Kráni nyelven atyamestert, tágabb értelemben tanítót jelent. Címként a kráni érdekeltségű - akár gorviki - fejvadász közösségek, klánok vezetői viselik, de hasonlóképpen neveztetnek a Kránból Yllinorba menekült legendás harcosok, az Anat-Akhan (lásd: AhanNata'Khan) megújítói is. A birodalmon belül ezt a címet csak a Köteles rendek használják.

tűmester: Elvétve előforduló beavatotti rang a kráni fejvadász-klánokban: elméletben a varázserejű tetoválások tudorait és készítőit illetné meg. Ez a mágikus tudomány a Külső és a Középső Tartományokban gyakorlatilag teljesen feledésbe merült, az utolsó elismert tűmester csaknem tíz éve pusztult el a Holdralépők központi erődkavernájában, a Fekete Özvegy Rend rajtaütésekor.

vadászháborúk: A kráni fejvadász-klánok között időről időre kirobbanó véres viszályok, melyek néha évszázadokon át szünetelnek, előbb-utóbb azonban mindig kiújulnak, s végül óhatatlanul az egyik testvériség teljes pusztulásához vezetnek. A két érintett fél általában - de nem minden esetben - a Szabad Rendek köréből kerül ki, s hadállásai megerősítésére igyekszik minél átfogóbb szövetségi rendszert kiépíteni. Valamennyi vadászháború közül kétségkívül az a legnevezetesebb, amit a Birodalmi Fejvadászok és a Shien-Gorr klán vívnak egymással, immár tizenkétezer esztendeje; a hosszas fegyvernyugvásokra rendszertelen időközönként a lángtengerben tomboló erőszak évei következnek, s mindeddig semmi jele nem mutatkozott, hogy valamelyik fél a másik fölé kerekedne.

vérszita: Birodalom-szerte közismert, igen egyszerű jóseszköz: két réteg sűrű szövésű, finomra vert fátyolcsipkéből áll, amelyet körkörös dongakeretbe feszítenek. A frissiben bemutatott áldozat vérét a csipkeszöveten keresztül valamilyen tükröző felületre kell hinteni; az ennek nyomán kirajzolódó mintákból a hozzáértő szem kiolvashatja Ranagol akaratát a jövendőre nézve.

wul-madár: Struccra emlékeztető, bár kisebb termetű dögevő; valójában nem is madár, hanem hüllőféle, csak hosszában elkeskenyedő, felborzolható pikkelyei keltenek ellenkező benyomást. Rajokban jár élelem után; az egyes állatok olyannyira mohók, hogy ha valamelyikük megbotlik és a földre kerül, a többi azonnal ráveti magát, és darabokra szaggatják, mielőtt felállhatna. A kráni elfek krónikatetováló művészetében a stilizált wul-madár a háznélküliség szimbóluma.



yecharr: Káosz-Huvarhg őrült prófétái, akik cél és útiterv nélkül bolyonganak a birodalomban, s versbe szedett jóslatokkal fizetnek a koponyájukban dühöngő téboly által sugallt szolgálatokért. Olykor ötletszerűen megöletnek egy koldust vagy egy consulart; más alkalommal háborút robbantanak ki a városi iparoscéhek között, vagy temérdek kincset ajándékoznak egy nincstelen nayannak. Noha a birodalmi törvények értelmében sérthetetlennek számítanak, mégis gyakran megesik, hogy a tevékenységükön felbőszült helybéliek kizsigerelik őket.

zsigerelő: A felcserek és élveboncolók hivatalos címe a kráni alvilági testvériségekben. Halála után a szervezet valamennyi tagja az ő kezük alá kerül, hacsak nem égett hamuvá, vagy nem sodorta el egy megáradt folyam. Számos zsigerelő titkon kapcsolatokat tart fenn a környékbeli nekromanta-szövetségekkel.

Gorvik

Történelem



Gorvik krónikáinak már első lapját is vérrel írták: Pyarron szerint 1445-ben, a Bel-Corma család gyengülésével párhuzamosan tettek szert a Shadlek tartománybéli romlásszekták olyan hatalomra, melynek birtokában szembefordulhattak a shadoni koronával, s nem is késlekedtek, hogy életrevalóságukat bizonyítsák. A démonimádó mozgalom élén egy kalandor-pap, Raquo Amanovik állt - ő teremtett egységet az egymással marakodó szekták között, majd fanatikus nyáját pusztító hadjáratban észak, a Gályák Tengere felé vezette.

A fekete mágiával, sötét szertartások szakrális hatalmával támogatott "sereg" folytonos harcok közepette jutott a Berrana roda-fokig, s majd' kétszáz hajót ragadott el a királyi flottától. Az üldöző rajokat a hagyomány szerint maga Ranagol szórta szét az új haza partjainál; a zátonyok közt kibontakozó ütközetben, mint mondják, húszezer lélek veszett oda. A vereség egyszerre jelentett kudarcot és megkönnyebbülést Shadon számára: bár gyászolta elesett fiait, fellélegzett, hogy a háború fellegei ily hamar eloszlottak.

Amanovik *Gorvik*nak, Szent Földnek nevezte el a Kosfejűtől nyert országot, öt esztendő leforgása alatt leigázta annak "őslakóit", és a Pyarron szerinti 1447-ben királlyá koronáztatta magát. Hitszegése gyümölcseit egészen 1456-ig élvezhette - ekkor tűntek fel Gorvik partjain a shadoni karavelek, ekkor tették lábukat Amanovik megszentelt földjére az anyaország inkvizítorai. A hajók gyomrából fegyelmezett, talpig vasba öltözött harcosok özönlöttek elő, s két napra rá a fövenybe taposták az újsütetű uralkodó megfáradt seregét. A honfoglalók, nyomukban Domvik bosszúszomjas kardforgatóival, mind északabbra szorultak. A védekező háborúból sátoros életmód, a csatákból szüntelen bújócska vált a mai Warvik, Rokmund és Abrado tartományokban; a tizedik év végére Amanovik kétségbeesetten könyörgött istene segedelméért.

A segítség az alapítást követő huszadik esztendőben érkezett, de nem a Külső Síkok beláthatatlan homályából, hanem Ynev egy nemkevésbé sötét tájáról, a Kosfejű evilági birodalmából: a Ranagol-fattya félisten, a kráni Shackallor személyesen ajánlotta *fel pártf*ogását a gondokban megőszült egyházfinak. Támogatása kézzel fogható bizonyítékául a Vérkövet hagyta hátra, ezt a legendás, azóta elveszett tárgyat, melynek hatalmáról nem szólnak a legendák - a vele érkezett hollófekete hajú, vágott szemű harcosokéról annál inkább. Beszélnek különös kardjaikról, táncot idéző küzdőstílusukról, s arról a csillagtalan éjszakáról, amikor a shadoniak vérbe fagyva találták papjaikat és hadvezéreiket. A háború menete megfordult. Kránból mind több vágott szemű harcos érkezett; magukkal hozták asszonyaikat, tanítóikat, s új hazájukul Gorvik fenségesen komor hegyeit választották. Elsősorban Abrado és Warvik ormainak árnyékában telepedtek le, s mindenütt fejvadász közösségeket, *corgá*kat alkottak.

Gorvik, miután népe elűzte a shadoni katonákat, virágzásnak indult. Az Abadanából áttelepült dzsadokat a Corradoloson (a Shibara folyó helyi neve) túlra szorították. Amanovik élete alkonyán öt tartományra osztotta királyságát, helytartóvá saját fia mellett vezéreit, két általa kinevezett bíborost és két herceget emelt. Ranagol 1495-ben vette magához lelkét; fia és annak örökösei több mint egy évezreden át uralkodtak népe felett a nagy előd nevében.

Ez sem volt persze békés időszak. A nyughatatlan harcosok körében mindennaposak voltak a belvillongások, Gorvik hódító és védekező háborúkat viselt Shadonnal, össze-összeugrott Al Abadanával, s nyögte erőskezű királyai jármát. A Szent Földön élők lassanként megbékéltek saját természetükkel, a pallosjogot birtoklók megalkották a törvényeket, a nemes famíliák a századok során tovább nemesedtek. A nyelv és az arcvonások átalakultak, alig emlékeztettek már a shadonira: a fagyos kráni vér elkeveredett, feloldódott a forró shadlekiben. Gorvik lakói könyörtelen, mégis vidám, léha, ám nagyra hivatott néppé lettek.

Az ősi törvényt, az Amanovik család primátusát elsőként Warvik bíborosa kérdőjelezte meg. A Pyarron szerinti 2612-ben az Amanovik és Danavik dinasztiák hatvan esztendős, öldöklő háborúba hajszolták az országot, melyből az meggyengülten, Warvikról lemondva került ki. A hatalomra áhítozó családok vérszemet kaptak: a rákövetkező öt évtized alatt sorra nyilvánították magukat függetlenné. A helyzetet tovább nehezítette, hogy 2661-ben Shadon királya és uralkodóhercege közös büntetőhadjárattal ünnepelte kiegyezését: Domvik kegyelméből ismét hasas bárkák vetettek horgonyt Gorvik öbleiben, ismét a fövenyre léptek a vasba öltözött emberek, a mindegyre szédelgő Amanovikok pedig képtelenek voltak ütőképes sereget állítani ellenük. A Szent Föld az országalapító idejében került utoljára ily közel a bukáshoz. A három északi tartomány tudomást sem vett a déliek bajáról, csak a végső pillanatban küldött felmentő csapatokat, miután az Amanovikok lemondtak a trónról, beérve saját birtokuk bíborosi karszékével.

Két évszázadnyi trónviszály következett, melyben az Akvillonát uraló Salanovik bíborosi dinasztia - mit tesz a véletlen - hírmondó nélkül kihalt. A gazdátlan tartományra Abrado hercege tette rá leggyorsabban és legerőteljesebben a kezét, ám 2857-ben szerzett új birtokát nem élvezhette sokáig; a papi uralomhoz szokott nép néhány évtized alatt lerázta a világi igát, főpapjai pedig új bíborost jelöltek maguk közül, elvetve az uralkodói cím örökletes voltát: a sóstavakban gazdag tartományban napjainkig választással gondoskodnak a bíborosi szék betöltéséről.

A Pyarron szerinti 2912. esztendő jelentős év Gorvik tör-



Raquo Amanovik

ténetében: ekkor tűnt fel Terda Radovik an Warvik, a kalandor-király, aki háromszáz esztendő után újból egységbe kovácsolta az öt részre szakadt országot. Személye számos kétes szavahihetőségű legendát ihletett, nevét lovagrendek hímzik azóta is lobogóikra - noha Radovik ellentmondásos személyiség volt, aki erényei mellett számos hibával tette emlékezetessé uralkodásának öt esztendejét. Acéllal és vérrel, kegyetlen törvényekkel és kíméletlen önkénnyel béklyózta egymáshoz a tartományokat. Warvik históriájának egyetlen világi uralkodója volt; sem előtte, sem utána nem ismerték e földön az uralkodóhercegi rangot - ezt a kisnemesi sorból származó Radovik adományozta önmagának. Bár Gorvik valaha élt legnagyobb királyaként tisztelik, nem párnák közt, s nem is a csatamezőn halt meg: egy hajnalon szolgái üresen találták ágyát, tárva szobája ablakát - Radoviknak nyoma veszett. Egyes történetírók szerint közeli bizalmasai raboltatták el a Danavikok megbízásából, mások szerint abradói fejvadászok hurcolták hercegük tömlöcébe. Hívei ezzel szemben állították, hogy ráunt a királyi sorsra, és egyszerűen megszökött. A visszatértétől való félelem még egy esztendeig egyben tartotta az országot, utóbb az uralkodó családok (négy ál-Radovik aktív közreműködésével) egy teljes évtizedig marakodtak a trónért, majd helyreállt a régi "rend": az ország tartományokra hullott.

Gorvik utóbbi évezredének története mozgalmas, ám nem túl változatos: a Shadonnal vívott ősi háborúság rajtaütésekben, szüntelen tengeri csatározásban merül ki a szorosban és a partmenti szigeteken. Míg a szent céllal meghirdetett hódító hadjáratok Abadana földjére (3271, 3425, 3645, 3669) kudarccal végződtek, az ellencsapás, a Dzsihad mindannyiszor feldúlta és kifosztotta Warvik tartományt. Az ország egyesítésére ez idő alatt is történtek erőtlen - s eredménytelen - kísérletek. Gorvik nagyjai, tőlük szokatlan módon, diplomáciai eszközökkel is próbálkoztak, a politikusok azonban nem boldogultak uralkodóikkal: a Pyarron szerinti 3682-ben botrányba fúlt Nagy-Gorvik Tanácsülés világosan bizonyította az arisztokrácia makacsságát. Az utolsó évtized legjelentősebb eseménye már egész Ynev sorsa szempontjából jelentőséggel bír: a 3692. esztendő végén a Corra-dolos túlpartján feltűntek az amund hordák előőrsei, ám eleddig nem próbálkoztak átkeléssel.

Kultúra

A gorvikiak ereiben shadoni és kráni vér keveredik, kultúrájuk ennek egyenes következményeként a két birodalom kultúrájának sajátos vegyüléke. Fellelhetők itt a lovagi kultúra kellékei éppúgy, mint a harcművészetek, s a nemes tettek is éppoly mindennapiak, mint a könyörtelen árnyékháborúk. A művészek és bölcselők szabadosabban gondolkodnak e tájon, mint a Gályák tengerének déli partján; kitartásuk lázas őrületig és vak önfejűségig fokozódhat. Előszeretettel járják körül a halál, az elmúlás témakörét, nem riadnak vissza az "élő" modellek felhasználásától sem. Alkotásaik undort és megbotránkozást váltanak ki a világ más tájairól érkezőkből.

A dzsad kultúra kulcsszava a vagyon, a gorvikié az újdonság keresése. Ez nyilvánul meg minden helyi alkotásban és filozofikus gondolatban, de ez hatja át a mindennapokat is. Gorvik lakóit mécsvilág körül rajzó bogarak módján vonzza mindaz, ami szokatlan és rendkívüli, s nem hátrálnak meg akkor sem, ha a jelenségek veszélyesnek bizonyulnak. Életvitelükben is a merész megoldásokat részesítik előnyben, a feltétlenül szükségesnél jóval nagyobb kockázatot vállalva. Mivel örömüket lelik a kihívásban, a külhoniak számára döntéseik néha őrültségnek tűnnek. Mindenben, a mások számára teljességgel hétköznapi vagy alpári dolgokban is önkifejezési lehetőséget - ahogyan ők fogalmaznak, művészetet - látnak. Érzelemviláguk gazdag, erkölcseik finoman szólva szabadosak - a törvények persze csak a felsőbb körök tagjainak teszik lehetővé, hogy szabadon hódoljanak hóbortjaiknak.



Gorvik építészetének jellemzői az égretörő tornyok, magas, csúcsíves ablakok, sárkánygerinc-csipkés élek és sarkok. Gyakoriak a valószínűtlennek tűnő átívelések, a csipkemód áttört támfalak - mindenütt vad és merész megoldásokba botolhat az utazó. A művészi szándék fontosság dolgában messze megelőzi a gyakorlatiasságot; a krónikák említést tesznek olyan épületről, ahol a kapu vagy ajtó nem fért össze a tervező elképzelésével, ezért a gorvikiak az ablakokon át, létrák segítségével járnak ki-be. A belső terek tágasak és magasak; az építészek szívesen játszanak a fény és az árnyék, a tükörsima és a durva falfelületek összhatásaival. Színes homlokzatot Gorvik-szerte alig látni, a legkedveltebb építőanyag a fekete, fehér és szürke kő. A költséges és tágas épületek persze elsősorban templomok vagy paloták, a városi polgárok kevésbé fényűző, sokkalta józanabb hajlékokban laknak. Mivel a városok közbiztonsága kétes, az ablakok magasan nyílnak és szűkek, erős deszkákkal jól zárhatók. A városfalak között kevés a hely, a házak egymásnak vetik oldalukat, az utcák kanyargósak, az épületek felső szintjei árkádok gyanánt hajolnak az utak fölé. A földszinten műhelyek és boltok sorakoznak, a polgárok a csendesebb emeleti szobákat lakják. A falvak - a földesúr várát és a tehetősebb gazdák kőházait kivéve - siralmas látványt nyújtanak: a vályogból tapasztott, zsúpfedeles viskóknál még az uraság lovai is különb istállóban laknak.

A gorviki nép furcsamód büszke kétes vérvonalára - talán érzik, micsoda tehetséggel áldotta meg őket a sors. Más nemzetek szülötteit nem csak lenézik, de meg is vetik, ostoba, unalmas, érzéketlen alakoknak bélyegezve őket, akik hazugságok útvesztőiben élnek, és képtelenek megszabadulni erkölcsnek címzett téveszméjüktől. Egyedül a messzi Krán lakóit ismerik el, rájuk túláradó tisztelettel tekintenek - talán a vallási hagyomány okán, talán Shackallor körmönfont politikájának eredményeképp.

Vallás

Gorvikban Amanovik ideje óta Ranagolt imádják. A helyi vallás persze számos vonatkozásban eltér kráni eredetijétől: kevésbé elnéző az idegen tanokkal, s nagyobb súlyt fektet a Kosfejű istenként való megjelenítésére, mint a Sötét Birodalomban, ahol Ranagolt inkább eszmeként, szellemi tökéletességként, olykor angyalain át tisztelik.

A Ranagol-vallás elsősorban a fejlődést, a *kiemelkedést* tűzi ki célul hívei számára. Istennek tetsző cselekedetnek tekint minden olyan tettet, mely meghaladja végrehajtójának képességeit, s ily módon emberfeletti akaratról árulkodik. Szinte mindegy, ki miben teljesít kimagaslót, szárnyalja túl önmagát - a fontos az, hogy célokat tűzzön ki, s azokat érje el, vagy legalább kövessen el mindent elérésük érdekében. A katekizmus szerint aki a mindennapoknak él, nem egyéb gondolkodó állatnál, és sosem válik kiemelkedett lénnyé. A halandók dolga, hogy eszméikkel és tetteikkel az istenek hatalmát kísértsék, mert csak így juthatnak előrébb életek során át vezető, hosszú útjukon. A szellemi jellegű kiemelkedés természetesen előbbrevaló a fizikai csúcsteljesítménynél.

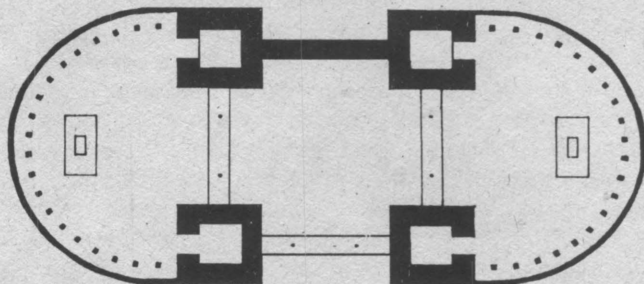
Gorvikban Ranagolnak tetsző cselekedetként tartják számon az újító szándékot; tisztelik az olyan embert, aki nem mások nyomában jár, hanem keskeny, meredek ösvényeken levágja a hegyre vezető út kanyarulatait, s ekként megelőzi a korábban előtte haladókat. Nem értékelik oly sokra a fegyelmet, mint Kránban, elfogadják a hagyományok fontosságát, de nem tartják bűnnek, ha valaki felülemelkedik rajtuk.

Ugyanez érvényes a világi törvényekre is.

Kifejezetten gorviki tanítás - Kránban soha nem hallottak róla -, hogy a bűnök mások szenvedéseivel is megválthatók, hogy Ranagolnak tetsző cselekedet önmagunk helyett másra hárítani a büntetést. Ha valaki képes embertársait irányítani és saját céljaira felhasználni (ennek nagymesterei a kráni Ranagol-papok), az kiemelkedettséget jelent, hisz az illető belekóstol az istenek hatalmába.

Kránnal ellentétben Gorvikban Ranagolt tartják az egyetlen valóban isteni hatalmú teremtménynek. Domvikot és a pyarroni korcs isteneket emberfeletti lényekként ismerik el, akik gyengeségre csábítják a halandókat, s tévtanokkal, negédes szózatokkal letérítik őket a szellemi tökéletesedés útjáról. Nézetük szerint ezek a vallások olyan akadályokat gördítenek híveik útjába, melyek lehetetlenné teszik a kiemelkedést, és csordává gyalázzák az önmagukban értékes egyedek csoportját.

Újabb eltérés - felismerhetően shadoni hagyaték -, hogy Gorvikban a Kosfejű papjai figyelmet szentelnek a hívek szellemi és teológiai fejlődésének felügyeletére. Közös szertartásokat, istentiszteleteket vezetnek, ahol a hívek - ki-ki rangja, besorolása szerint - fohászkodhatnak is Ranagolhoz. A gorviki Ranagol-templomok fedetlen, az ég felé nyitott építmények, két toronnyal és díszes vaskapuval. Odabenn szürke-fekete-fehér intarziás kövezeten állva vehetik körbe a hívek a feketemárvány oltárt, míg körben, a falak mentén a Kosfejű segítőinek, kisebb hatalmú túlvilági teremtményeknek a szobrai sorakoznak. Az igazi szertartástermek, a papok titkos, belső helyiségei a föld alatt bújnak meg, azokba más halandó sosem teheti a lábát.



Társadalom

Gorvik társadalma az Ynev-szerte megszokott feudális modellt követi, kiegészítve egy másutt alig előforduló réteggel, a rabszolgákkal. Az ország feletti uralmat elvben a király gyakorolja, de emberemlékezet óta nem fogja egybe felsőbb akarat az öt tartományt. A legmagasabb helyi méltóság a tartományi bíboros vagy herceg, aki a szó legsziorosabb értelmében ura országnyi birtokának: tekintélye az uralkodóéval vetekszik, szava törvény, királyválasztási joga (a főrendűek kiváltsága) elidegeníthetetlen.

Az új király elvben az öt tartományúr közül kerül ki, ám a gyakorlat (lásd Radovik felemelkedését!) olykor mást mutat. Az öt tartományból háromban vallási méltóság, Ranagol egy-egy bíborosa tölti be a vezető szerepet, a két másik élén herceg áll. A posztok örökletesek: időtlen idők óta egyazon papi és hercegi dinasztiák birtokolják. A főág esetleges kihalásakor mindig akadnak másod- és harmadrendű ágak, a dinasztiák kebelén belül gyakorta folynak árnyékháborúk - az ágak kihalásáért a természet és a sors csak ritkán okolható.

A gorviki hatalmi piramis következő szintjén az arisztokraták, a tartományok grófjai és bárói találhatók. Mindannyian vár- és földesurak, noha idejük legjavát nem birtokaikonm, hanem városi palotáikban töltik. Nem a fegyverforgatásban, inkább a politizálásban és a cselszövésben jeleskednek, stratégiai érzékük sem a harcmezőn, hanem az árnyékháborúkban nyilvánul meg. Kémek, orgyilkosok és fejvadászok seregét foglalkoztatják, ezek segítségével valósítják meg rövid- és hosszútávú terveiket.

A szabadosok zömmel nemesenszületettek, akik fegyverükkel szolgálják meg a fényűző életmódjukhoz elengedhetetlen aranyfedezetet. Ide tartoznak a földjevesztett nemesek, a másod- és többedszülöttek, s mindazon ifjak, akik hóbortból forgatják a pengét. A szabadosok többségükben fiatalok; életük delelőjére vagy sikerül megszerezniük a felemelkedéshez szükséges vagyont, vagy acéllal a bordáik közt végzik egy poshadt vizű városi csatornában. Drága anyagokból szabott, ám kényelmes, a mozgást nem akadályozó holmikat viselnek: selyeminget, bársonynadrágot, brokátzubbonyt és puha lovaglócsizmát. Fegyverük és harcmodoruk könnyű, az ügyességet és a ravaszságot mindenek felett tisztelik. Címereiket nem pajzsokon, hanem selyemkendőkbe hímezve viselik; a hírhedettebbek tucatnyi ilyen ékességet hordoznak győzelmeik bizonyítékaként.

A szabadosokhoz hasonló tisztelet jár ki a fejvadászoknak, akik nem születésükkel, hanem fegyverforgató képességükkel és hűségükkel *érdemlik* ki a nemességet. Megítélésük nem azonos a nemesenszületettekével, de Gorvikban amúgy páratlan kiváltságok illetik meg őket. Bár megbízást csak klánjuktól fogadnak el, magányos harcosként, olykor kis csoportokban tevékenykednek, s gyakorta találjuk meg őket a szabadosok kíséretében is. Nem szabad prédái az úri önkénynek, mert félelmetes klánjuk - míg törvényeit meg nem szegik - mögöttük áll.



Terda Radovik

A Délvidék egyetlen más népére sem jellemző annyira a városi életmód, mint a gorvikiakra. A földeken szinte csak a parasztok, a hegyekben pásztorok és fejvadász-közösségek élnek, mindenki más a városokba, a magas falak védelmébe gyűlik. A polgárság Yneven szokatlan módon széles réteget képez. Tagjai szabad költözési joggal bírnak - ezt a nemtelenek körében ritka kiváltságot a városokra érvényes törvényeknek, nemkülönben tekintélyes vagyonuknak köszönhetik. Túlnyomórészt kereskedők és kézművesek, de lehetnek tehetős birtokosok csakúgy, mint művészek vagy gondolkodók.

A parasztok sorsa Gorvikban mostoha. Csak névleg szabadok, valójában röghöz köti őket a törvény. Bőrükbe égetve uruk címerjelét viselik, ha menlevél nélkül érik őket az országúton, büntetésük halál. Kötelesek ócska holmikban járni, hajukat rövidre vágatni; fegyvert, ékszert hordaniuk fejvesztés terhe mellett tilos.

A rabszolgákat gyakorlatilag állati sorban tartják mind az öt tartományban. Verik, korbáccsal ösztökélik, moslékkal etetik őket. Legjobban a városi házakban, palotákban szolgálók járnak - szerencsétlen társaikkal számtalan olyan veszedelmes vagy aljamunkát végeztetnek, ami méltatlan a gorviki szabadokhoz. Ők takarítják - gyakorta puszta kézzel - az istállókat, ők csákányoznak a bányákban, s ők működtetik a hírhedt warviki Gát szivattyúit is. Rabszolgát természetesen csak nemesember tarthat, s a hűbéresek felett sem

rendelkezhet más rajtuk kívül. A szabadok, a polgárok kénytelenek megelégedni a "fizetett" szolgákkal, ha egyáltalán megengedhetik maguknak az efféle fényűzést.

A felsorolt társadalmi osztályok Gorvikban élesen elkülönülnek egymástól, tagjaik ruházatuk és viselkedésük alapján könnyen megkülönböztethetők. A felemelkedés és a lesüllyedés lehetősége persze adott, ám ilyesmi a gyakorlatban ritkán fordul elő. Az ország lakói nemes és nemtelen között nem mennyiségi, hanem minőségi különbséget tesznek, s ugyanígy gondolkodnak szabadokról és rabszolgákról is. Aki jogtalanul áthágja a határokat, aki másokat megtéveszt vagy tévedésben hagy, halállal bűnhődik. A külországból érkezők - rangosaktól származó menlevél híján - tetszés szerint tekinthetők szökött rabszolgának vagy szabad zsákmánynak, feltéve, ha még nem képezik valamely nemesúr tulajdonát. Az utazónak rangja nincs; lenézik, félrelökik, csak a rabszolgák közt kaphat szállást - és jaj neki, ha berzenkedni próbál!

Gorvik címszavakban

Ab: nemesi (lovagi) birtokjelző

Abradon: nemesúr

An: főrendi (királyi, hercegi, bíborosi) birtokjelző

Andon: herceg



Árnyékháború: Kránban őshonos szokás; két, egymással látszólag békében élő hatalmi csoportosulás titkos küzdelmét nevezik így. Az árnyékháború eszközei nem seregek és hadvezérek, ostromok és csaták, hanem merényletek, emberrablások és más, alattomban kitervelt és végrehajtott akciók. Gorvikban elsősorban a főrendek és a kiterjedtebb nemesi családok folytatnak egymás ellen árnyékháborúkat. Az ellentétek ily módon történő elsimítását a törvények is támogatják, mivel az ártatlan áldozatok száma így alacsonyabb, gyakorta a nullával egyenlő. Amennyiben a két fél bejelenti hűbérurának az árnyékháborút, a gyilkosságok családi ügynek minősülnek - a bűnösöknek nem a törvény szigorával, hanem az áldozatok családtagjainak szokásjog szabályozta bosszújával kell számolniuk.

Az árnyékháború Gorvikban nemesi előjog, azt folytatni hivatalosan csak kékvérűeknek van lehetőségük. A csatározásba persze olykor rendek és más szervezetek is belekezdenek, ellenük a törvény őrei a szokásost messze meghaladó szigorral lépnek fel.

Carria: háború

Carrida: hadsereg

Carridon: katona

Con: grófi birtokjelző

Corga: kráni eredetű kifejezés: olyan falu, mely az ott élő harcosok (fejvadászok) kiképzőközpontja is egyben. A közösség apraja-nagyja a gyilkolás mesterségét műveli, ez a munkájuk; kardjukat, tudásukat adják bérbe annak, aki megfizeti.

Corra: lánc, kötelék

Corradon: rabszolga

Da: bárói birtokjelző

Dea Macula: eredetileg jelentés nélküli szó; egy ismeretlen székhelyű lovagrend elnevezése. A rend tagjai dekadens nemesifjak, akik a névválasztással is a már létező dolgoktól, a hagyományoktól való elfordulást hirdetik. A törvényeket nem tisztelik - nem csoda, hogy titkon, üldöztetés közepette kénytelenek tevékenykedni. Soraikba csak elborult elmék nyerhetnek felvételt, olyanok, akik a gyilkolásban, a halál pillanatának megörökítésében művészetet látnak: a teljes szabadság, a tökéletesség megnyilvánulását. Gorvikban gyakorta találkozhatunk borzalmas alkotásaikkal, melyeket a népnyelv dea maculának nevez; útfélen felállított mementókkal, melyek középpontjában meggyilkolt nyomorultak különféle helyzetekbe csavart teste vöröslik. A körítés a "művész" ízlése szerint lehet kő, fa, selyem, vagy mindezek egyvelege.

Gát: irdatlan kő- és fémépítmény a Casada folyón, Warvik városa alatt; a gorviki építészet nagyzási mániájának megdöbbentő és szemléletes példája. Yneven páratlan acélszerkezetével, újszerű megoldásaival emlékmű és jelkép egyszerre. Vízpárába burkolózó falai mögött sötét, örökkön nyirkos, rothadásszagú folyosók húzódnak - ez a kontinens legkegyetlenebb büntetőtelepe, mely veszett hírével még a gro-ugoni ork bányákén is túltesz. A Warvik-tó és a tenger közti hajózást a Gáton keresztül zsilipek és éjjel-nappal dolgozó szivattyúk teszik lehetővé; e szivattyúkhoz láncolva élnek a kivételesen mostoha sorsú rabok - néhány hónapnál soha nem tovább. A "Gát" ez okból a legriasztóbb szó, amit gorviki ember kiejthet, s az ország határain belül már-már mitikus rettenet övezi.

Giribichi vértestvériség: A gorviki fejvadászklánok összefoglaló neve és szervezete. Nyolc nagy klán alkotja; vezetőik részt vehetnek a vértestvériség nagytanácsán. A nyolcfős tanács dönt a szervezet nagy horderejű közös ügyeiről, s biztosítja a *saggiák* közti viszonylagos békét.

Egy-egy nagy klán több tucat fejvadászklánt tömörít, ezek vezetői felett a területi nagymester áll. A *saggia* összes területei nem feltétlenül fekszenek egymás közelében - Gorvik két legtávolabbi pontja is lehet egyazon klán felségterülete -, de adott területen belül mindig csak egy klán vezetője uralkodik. Felségterületén minden klán a maga törvényeit érvényesíti - persze ezek titkos törvények, melyek csak a fejvadászokra, néha az alvilágra vonatkoznak, a lakosságra szinte soha. Az egyszerű gorviki, bár tudja, lakóhelye melyik *saggia* területéhez tartozik, ritkán szembesül a klán hatalmával: ő az ország hivatalos törvényei szerint él. A saggia és elöljárója, ha érvényesíteni kívánja hatalmát, a helyi uraságot vonja befolyása alá, zsarolással, fenyegetéssel, emberrablással, ritkábban megvesztegetéssel. Általában azonban a *saggia* jó viszonyt tart fenn a világi urakkal, hiszen számtalan hozzá tartozó *corgát* bárók, grófok pénzelnek és tartanak fenn saját céljaikra. Mi több, a Concorgák (klángrófok) és Dacorgák (klánbárók) már beépültek a gorviki uralkodóosztályba, s gyakorta a világi hierarchiában is felette állnak a *corgákat* fenntartó helyi arisztokratáknak.

A gorviki fejvadászklánok között gondolkodásmódban és módszerekben is jelentős különbségek mutatkoznak. Az abradói klánok járatosabbak a harcművészetben, szigorúbban veszik a régi, kráni hagyományokat, míg Gorvik tartomány klánjai a reneszánsz cselvetésben és méregkeverésben jeleskednek. Akvilonai testvéreik a rejtőzés és a lestámadás mesterei, a rokmundiak inkább a túlerőben és az alapos előkészületekben bíznak. Warvik fejvadászai egyben az alvilág urai; a tartomány minden nagyobb városában jelen vannak: fenyegetésekkel, zsarolással hajtják be a klánnak járó adót aköznapi emberektől is.

Gon: kölyök, vki fia

Gon-corga: fejvadász (szó szerint: Corga-fi)

Gor: föld (mint anyag)

Goradin: nép

Goradon: paraszt, napszámos

Holdkos: Gorvik legtöbbet emlegetett varázslórendje a Holdkos iskola. A Warvik városában álló tanoda újkeletű intézmény: a Pyarron szerinti 3600-as évek elején alapította egy Kránból visszatért magiszter, Larta con Adora, aki mind a mai napig (az Anyagi Síkon kortalannak látszik) a rend nagymestereként képzi a novíciusokat.

A Holdkos tanításai úgyszólván egyedülállóak a Délvidéken: a varázslótanoncok hét éven át elzárva tanulmányozzák a mágiát, majd a következő hét évben minden éjjel a warviki alvilág mocskába kell alámerülniük. Ez idő alatt tízből kilencen életüket vesztik vagy megszöknek, a megmaradottakból azonban vérbeli varázstudó-orgyilkos, az árnyékháborúk tiszta fejű, biztos kezű szakértője válik - nem csoda hát, hogy a főrendek valósággal versengenek kegyeikért.





Kendőnyelv: Gorvikban fontos szerep jut a szabadosok - ritkábban fejvadászok, sőt, nemesurak viselte kendőknek. A kendőbe hímzett jel vagy címer, titkos utalás mindig egyedi, sokat elárul viselőjének származásáról és tetteiről. A kendők készítését és használatát bonyolult etikett szabályozza, mely méltán említtetik egy napon a shadoni heraldikával. Újkeletű szokás, hogy a párbajban vagy más, emlékezetes módon legyőzött ellenfelek kendőjét a diadalmas fél valamely testrészén viseli, de fejre (hajba) csak saját címerkendő köthető.

A kendő címerhordozó, egyfajta névjegy, melyet tulajdonosa a legváltozatosabb okokból adhat át, küldhet el másoknak. A kelme sarkaiba kerülő csomók száma, kötésmódja és elhelyezése jelenthet párbajra, baráti vagy titkos találkára hívást; kifejezhet hódolatot, tiszteletet, jelenthet fenyegetést, de hordozhat sokkal összetettebb érzelmeket is. A kendőnyelv valóságos tudomány, melyet különféle szinteken sajátíthat el a finom lelkű úriember, aki a ritkább, titkos csomók láttán rendszerint szakértői segítségre szorul.

Moradon: gyilkos

Morra: halál

Narra: szó, szózat, nyelv, irat

Narra-orta: törvény (szó szerint: hatalom-beszéd)

Ocalira: történelem

Orta: hatalom

Ortadon: király, uralkodó

Ranashavik: vörösbe öltözött (vö. bíboros)

Raquo: közkedvelt férfinév

Ronna: föld (mint terület); átvitt értelemben tartomány

Sacerdon: pap

Sacra: hit, vallás

Saggla: klán, szervezet, régies értelemben nagycsalád

Sacras: imádság, fohász

Sebrata: szertartás

Sh: istentől áldott

Siedon: nemesi származású szabad harcos

Sien-orta: cím, rang (szó szerint: hatalom-név)

Sina-ocalira: történetírás

Templomváros: Warvik városának egyik szigete a felduzzasztott Casadán. Földjén kizárólag templomok állnak: megtalálható itt a tartomány és az ország területén épített összes szent hely kicsinyített mása. Az eredeti méreteket a felére csökkentik, ám az a pap, aki itt ismerős, otthonosan mozoghat Gorvik majd' minden templomában.

Az épületegyüttes kétségtelenül emlékeztet a shadoni Seca Mora bazilikára: a Gon-Shadlek egy szigetén szintén csak egymásba nyíló katedrálisok állnak.

Terda: Radovik óta közkedvelt férfinév

Tod: sárkány

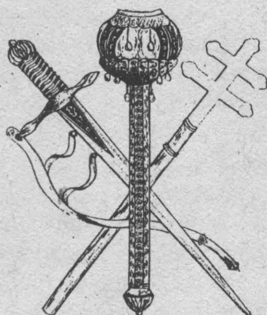
Var (régiesen War): torony

Warra: város

Wiera: vér



Shadon



"...Mondják, az istenek akaratából vált e hatalmas birodalom mind politikailag, mind földrajzilag Krán ellenpólusává a Sheraltól délre fekvő földeken. Sejtem, mit szólnak ehhez Domvik szolgái, azt azonban el kell fogadniuk, hogy - ha nem is az istenek, de az Egyetlen akaratából -, Pyarron mellett csak ők képesek szembeszegülni a Fekete Határ mögül előhömpölygő gonosszal, s nemcsak saját országuk, de tán egész Dél-Ynev terheit nekik kell vállukon hordozniuk."

"...A kontinens délkeleti orcáján találtatik Domvik földje, a fényes birodalom, melynek napjai kiegyensúlyozottságában és megosztottságában telnek. Ez utóbbi a geográfus szemében szükségszerű: óriási a terület, mi észak-déli irányban a Gályák Tengerétől a Déli Viharvizekig, kelet-nyugati irányban a Keleti-óceántól a Salumion-hegység vonaláig, a nomád pusztákig húzódik. A Hétarcú tudorai természeti arculatára is érvényesítik a szakrális hármasság elvét: a kelet-shadoni ormok néhol több ezer láb magas csúcsai és lekopott vonulatai, a Mélyföldnek nevezett középső medence és a vad Felföld jellegzetességei rendkívül tagolttá teszik Shadon roppant területét. Hozzá kell hát szoknia az utazónak a végletes távolságokhoz..."

Igrain Reval: *Geoframia*

"Az alább következő, Shadonról szóló egyedi és értékes jellemzést azzal a céllal bocsátottam mindenki rendelkezésére ezen pergameneken, hogy eloszlassak számos olyan félreértést és tévhitet, amely az említett dél-ynevi birodalom nevéhez fűződött eleddig - s hogy emléket állítsak anyai nagybátyámnak, ki több mint huszonhét esztendőt töltött a fényes határok között, és alaposan kiismerte - s megértette - a shadoniak szokásait. A majd' harminc év alatt, amíg diplomáciai küldöttként, vendégként és túszként Lawarin Del Mosso, Dies Ravallona kereskedő hercegség első dinasztiájának tagja Domvik földjén élt, Ronellától a Felföldig végigjárta azt, s diplomáciai küldöttként néhányszor olyan helyekre is eljutott, ahová más külhoni aligha tehetné a lábát. Az alábbi írás rövid - időrendi sorrend helyett inkább témák szerinti - összegzése annak a néhány levélnek, amelyek felbontatlanul jutottak el a családhoz, néha két-három hónapos késéssel érve át a Gályák Tengerének északi partjára. A levelekben foglaltakkal Todvin bel Aste, a diplomáciai csereként Dies Ravallonába került shadoni nemescsalád elsőszülöttje is egyetértett.

Okulj az írásból, mert a sorok között olvasva olyan ismeretek birtokába juthatsz, melyek megcáfolnak sok rágalmat, megerősítenek sok, eddig alaptalannak vélt híresztelést Shadonról - igazságukhoz nem férhet kétség, hitelességük pedig vitán felül áll..."

Jonat del Mosso: *Atyám korában - ajánlás*

Első levél

Tisztes Gyermekeim,

A negyedik esztendő telik, mióta elhagytam Ravallonát. Dolgozom - egy Shadon tartománybeli rendház-könyvtár tanulmányozása során bukkantam a következő munkára. Elolvastam, mert hasznossá akarom tenni magam, nehogy társaimhoz hasonlóan én is borhoz és örömlányokhoz forduljak vigaszért...

...Miután állandóan változó otthonommá ezúttal a Nagy Medence egyik tartományi székvárosa lett - nevét még nem tudom, de gyanítom, hogy Irganóról van szó -, új időtöltésemmé a gazdag fóliánsgyűjtemény tanulmányozását választottam. Az egyezség szerinti rabságom eddig eltelt majd' négy éve alatt alaposabb tudásra tettem szert a birodalom történetéről - ezt most kibővíthetem, hiszen a mellém bocsátott tartományi nemes szerint bő esztendeig nem költöztetnek tovább. Különösen érdekes lehet Niessios és Kronus Magra ritka tekercse, a *Shadon történelmi vázlata.*

A két mester alapos munkája Godon pusztulásának idejéig nyúlik vissza. Figyelmesen olvasva két hónap alatt rágtam át magam rajta - kissé nehézkes, de igen érdekes gondolatmenet. Alapproblémának tekinti a "godoni örökség" kérdését, ami a történettudósokat még Shadonban is két táborra osztja. Az egyik szerint a birodalom Godon értékeinek, kultúrájának örököse, azt az utat követi - igaz, más ösvényeken -, amit a hajdani mágusbirodalom jelölt ki népe számára. Ezt látszik alátámasztani az, hogy területileg a mai Shadon déli részét jelentette valaha, így az ott - a mai Felföldön - élők biztosan a godoni nép leszármazottai. Életmódjuk, mentalitásuk azonban már annyira megváltozott, hogy sikertelen próbálkozás lenne bennük az igazi godonit kutatni. Arról nem is beszélve, hogy a hosszú évszázadokig tartó kráni - közelebbről aquirnak mondott - intrikák, a harccal töltött évtizedek, a fekete mágia ma is látható nyomai mennyire eltorzíthatták az ott élőket. Ezek miatt elfogadhatóbbnak nevezhető (s valójában népszerűbb is) az az elmélet, miszerint a godoni bevándorlók tömegei Shadonban többé-kevésbé kialakult társadalmat találtak, mely Domvik szentségének áldozott, és csak magába fogadta a menekültek kultúráját.

Az utóbbi magyarázat helyességére vall a shadoni nép vidékenként változó szokásrendszere és vérmérséklete, a



különböző alrasszok - a többféle arccsontozatú, testmagasságú, haj- és szemszínű emberek - sokasága, nemkülönben a népművészet eltérő gyökerekre utaló eszköz-, téma- és mintatára. A godoniak nagy hatással lehettek a szárnyait bontogató államocskára, hiszen ma hivatalos állami ünnep emlékezik meg a bevándorlásról, a rég letűnt kultúra jegyeit viszont minden vidéken eltérő módon lelhetjük fel. Ám nem kell a múlt és a jelen között olyan viszonyra gondolni, ami például Toronban a kyr hagyományok eltorzításához vezetett.

Ha visszanyúlunk a bevándorlás sorsfordító évtizedei elé - mondja Niessios mester -, mit is láthatunk? A Gályák Tengerének mellékén hajósnépeket (ellanok), a Salumionhegység vidékén nomádokkal bajlódó állattenyésztő törzseket (derindák), a hegyekben primitív fajtákat (hossolok) és fejlett mezőgazdasággal büszkélkedő alföldi telepeseket (rónok); egymástól elszigetelt területeket, melyeket a népek harciasan védelmeztek. A két histórikus szerint - véleményüket már más udvari történészektől is hallottam idézni - egy titokzatos hódító nép, a ra-gordion (Niessios szerint a godoni kóborlovagokat takarja az elnevezés) igázta le a négy őslakos népcsoportot, akik a Salumion déli lankáiig lakták a mai Shadon területét, s behódolásuk után laza szövetségbe szervezte őket. A feltehetőleg Jadome-hitű lovagok által Shadonnak elnevezett vár, később a mai Sempyerhez vagy Syburrhoz hasonló apró állam jelentette az ország magját, melyből utóbb kisarjadt napjaink óriás birodalma. Ez a folyamat a shadoni vár megalapítása után hét-nyolc évszázadot ölelhetett fel, a Pyarron előtti II. századtól a Pyarron szerinti V. századig. Kronus Magra jegyzeteiben arra utal, hogy Shadonból (a várat érti e név alatt) indulhatott útjára Selmo is, aki később Krad földi helytartójává vált. Ezt jó néhányan vitatják, ám valószínűleg csak a pontatlan időbeli utalások miatt.

Az egyre erősödő állam lakosságát gyarapították azok a menekültek, akik a Kránból Godon eltiprására vonuló fajzatok elől menekültek keleti irányba. Megtaláljuk közöttük a puszták félnomád, nomád, telepes és egyéb népségeit is, akik a terjeszkedő Shadon felé vették útjukat. Ezeket a népeket a Pyarron szerinti X. században fogadta be a már Domvik-hitű állam. Ezidőtájt Shadon körül számos lovagvár épült, hogy a nagy előd példáját követve összefogja a vidéken élő őslakos csoportokat. Innen eredeztethető egyrészt a shadoni főnemesség minden családfája, másrészt a híres lovagi erkölcs. Ebből az időből származik az a Shadon-kép, mely szerint az ország nem egyéb sárkányok, hercegkisasszonyok és hősi tettek csodavilágánál. A valóság merőben más lehetett: a korábbi századok katonás rendjéből csupán a szigorú kasztrendszer maradt - sorra születtek a hercegségek, amelyek a mai tartományi rendszernek szolgáltak alapul, s melyek urai a soraikból választott Régensnek fogadtak engedelmességet. A mai Shadon őslakóihoz a XII. század godoni menekültjei csatlakoztak. Akik maradtak, megtanultak együtt élni az aquirok hátrahagyott átkaival -ezzel magyarázható a mai felföldiek konok vadsága, barbár mentalitása, amit később a kis számban visszatelepült "szelídebb" telepesek sem csillapíthattak. Nem okolhatók azért, hogy az átkozott föld eltorzította a lelküket. Ahogy én látom, sokáig el fog még húzódni a velük vívott küzdelem - az Egyháznak ezzel a fenyegetéssel is számolnia kell.

A kultúra és történelem zavaros kapcsolata miatt volt számomra olyan nehéz megérteni a Domvik-hit gyökerét is. Utánanéztem ennek az időszaknak - bizonyos dokumentumokhoz csak különleges státusom révén juthattam hozzá -, ám ott a ténymorzsákon kívül csak homályos utalásokat találtam. Ezek a Jadome és a Javea hitet említik, mint Godonból származó istenhiteket. Különösképp érdekessé akkor válik a helyzet, ha tekintetbe vesszük, hogy a mágusbirodalom virágzása idején a vallásnak csupán annyi szerep jutott, hogy színesebbé tegye Godon kulturáját. Mindent a mágia vezérelt, s ez a vallási tézisek hiányosságában is megmutatkozik. Arra következtetek, hogy a két vallás összefércelésével, egymást pótló részleteinek kikerekítésével jött létre Domvik hite, magában egyesítve a természetvallások és a lélek tisztaságát szem előtt tartó teológiák ismérveit. Mindeme dolgokat leírni is alig merem - az Egyetlen szolgái, ha a fülükbe jutna véleményem, máglyán melengetnék át fagytól gémberedett testemet. Ismerhetitek a shadoni teremtésmítoszt, melyet a szomszédos Verta família káromkodás helyett citál - abban nemigen lelitek már a csináltság bizonyítékát. Ám ne feledjétek, a birodalom századokon át menekültek gyülekezőhelyének, népek és törzsek olvasztótégelyének számított; Domvik papjai ezalatt kedvükre finomítgathatták irományaikat, melyekben - ne hírleld - a magas politika és a hatalmi filozófia remekműveit kell sejtenünk.

Niessios elmélete szerint, melyet az iskolákban tanítanak, a Pyarron szerinti X. század végén Shadon már ország, melynek élén a legerősebb várak nemesi családjai állnak. A mester nyolc-tíz tartományról beszél, amelyek főként a Gályák Tengerének partvidékét, a fontos mezőgazdasági területeket (a Medence alföldjeit és folyómenti vidékeit), valamint a keleti és északnyugati végvárakat, bányászvidékeket fedték le. A korai Shadon megosztott volt, kevéssé hatékony gazdasággal és kereskedelemmel rendelkezett, s a vallásnak sem jutott még olyan jelentős szerep határain belül, mint mostanság. A krónikák sorai közt olvasva kiviláglik: a nemesi seregeket csak az életösztön tartotta vissza attól, hogy egymás torkának essenek. Ez a "rend" bomlott fel Godon bukásakor, miőn a magasan fejlett kultúrájú tömegek dél felől az országra zúdultak. Egyes csoportjaik csak állomásnak tekintették a vidéket, s tovább vonultak Pyarron felé, mely azidőtájt ünnepelte alapításának milleniumát. A zöm azonban - főként azok, kiket riasztott a messzeség - Shadont választották új otthonukul.

Az ellanok, derindák, hossolok és rónok számára jótétemény volt ez a bevándorlás. A godoniak véget vetettek a



tartományok egymás közötti torzsalkodásának, a politikai gyilkosságoknak és nőrablásoknak, felismerték azonban, hogy tartós békét csak egy erős isten védőszárnyai alatt érhetnek el. S vették ős-isteneiket, és körmöltek és zsolozsmáztak emberöltőkön át, és imájuk - miként az Egyetlen könyvében áll - meghallgattatott. Domvik Shadonra nyitotta hét arcának tizennégy szemét, s amit látott, talán Jedoménak és Javeának sem volt kedve ellen való.

Titkos tudást is emlegetnek a bölcsek - a mágusbirodalom eszméi nem vesztek el, csak beolvadtak (azaz inkább átolvadtak) a fejletlenebb shadoni kultúrába, felemelve és átszellemítve azt. Ha ily sokan voltak a jövevények, miért nem hódítottak, azt kérdezed? Mert belefáradtak a háborúba, mert az ősnépekkel vívott kegyetlen küzdelem felőrölte őket. Mindenek felett békére, rendre vágyakoztak, s nem csodálkozhatunk rajta, hogy amit varázstudóik halálával elvesztettek, Domvik létre hívásával kívánták visszanyerni.

Rátaláltak tizennégy évszázada idevetődött, azóta jócskán megváltozott földijeikre, felébresztették bennük a régi tüzet, de régi hazájukkal szembeni ellenérzéseiket - elszármazásuk voltaképpeni okát - is. Nem csak a beilleszkedés, a mindennapos kiegyezés problémájával kellett megküzdeniük: Niessios szerint sorra robbantak ki a felkelések és belháborúk, melyek a Pyarron szerinti XII. század derekára paktumok sorozatához, s a Bel Cormák véréből való Artemil megkoronázásához vezettek.

A lovagkirály erős kézzel kormányozta új birtokát - úgy tűnik, sikerrel, hisz napjainkig ez a család - amit ma királyi családnak vagy dinasztiának neveznek - adja Shadon koronás főit, bár feltűnedeztek a történelem folyamán a címre kevésbé érdemes családtagok is. A bel Cormák évszázadokon át őrizték hatalmukat a Medence szívében fekvő tartományaikban, számíthattak azok higgadt, hűséges parasztnépének erejére, nemkülönben Domvik egyházának támogatására, mely felemelkedésükkel vált a birodalom másik hatalmi tényezőjévé. A király istent kapott, az isten kedvére való királyt - koronáikról azonban a paktumban részes hercegi fők sem mondtak le egykönnyen.

A Pyarron szerinti XIV. századra Shadon huszonegy tartományt és milliónyi lakost számlált, kiknek életét godoni hagyományokon nyugvó pátensek és bullák szabályozták. A belső csatározások erős katonadinasztiákat neveltek, hírük a fényes határokon túlra is eljutott - mondják, ekkor vette fel a kapcsolatot keleti szomszédjával Pyarron, ekkor ajánlott helyet neki az Államszövetségben, ám - nem kis részben Domvik egyházának befolyására - elutasításban volt része. A godoniak természetesen nem feledték a Krántól kapott leckét: Pyarron hű fegyvertársra lelt bennük ezredéves küzdelméhez, ideológiai befolyását azonban sosem volt képes a Délvidék e részére kiterjeszteni.

Niessios természetszerűleg nem szól róla, nekem azonban meggyőződésem, hogy a Bel-Corma dinasztia és a hercegi ágak viszályát Pyarron Papi Széke mélyítette el azzal a céllal, hogy egyik vagy másik felet lekötelezve a birodalom döntését az Államszövetség dolgában megmásítsa. Ha így történt, szándéka ellenére Krán malmára hajtotta a vizet - ki tudja, mire lett volna képes a Dúlás esztendejében egy olyan Shadon, mit nem hordozza egy hosszadalmas belháború sebeit...?

A zűrzavar idejéből egyetlen jelentős lázadó neve maradt fenn (a többit biztosan gondos gyomlálással tüntették el a birodalmi történészek): Amanoviké, a lázadó papé, ki a Gályák Tengerének túlpartján Gorvik államának alapjait fektette le Shackallor segedelmével az Égi Fény XV. századának második felében. A királyi flotta egy részét elragadva távozó prédikátor árulása megtorlatlan maradt: az üldözésére induló shadoniakat Lavarrone öblénél komor part, háborgó tenger és démonok kormányozta hajók serege várta. Gorvik tűzköpők és villámok fényénél, füst és gyász feketítette ég alatt született meg: a birodalom lakóinak lelkén a nap óta komorlik a Kosfejes Úr kezének nyoma.

A vereség miatt meggyengült Bel-Cormák bizonytalansága elégedetlenek sokaságát taszította a hercegek táborába, akik a Bel-Estesso família vezetésével harcba szálltak a főhatalomért. Bizony mondom néktek: ha Kránt le nem foglalják Pyarron elleni praktikái, ha Gorvik alapítói győzel-





mük után nem egymáson próbálgatják méregfogaikat, a Délvidék története már ekkor tragikus fordulatot vehetett volna.

A Bel-Estessók családfája egészen a godoni bevándorlás idejére nyúlik vissza. A királyi famíliához hasonlóan ők is századokon át verekedtek birtokaikért, sőt, a nehezebb időkben egymás és az ország biztonságáért szövetséget is kötöttek a Bel-Cormákkal, amit házassággal is megerősítettek - épp ez a vérségi kapcsolat teremtette meg a Pyarron szerinti XVI. század végére trónigényük alapját. A kétszáz évig húzódó polgárháború voltaképp örökösödési háború volt hát, mely az ötvenkilencedik Bel-Corma vadászbalesete után (Krán...?) robbant ki, és négy generáció alatt az ország majd' minden tartalékát felemésztette. Záróakkordjaként a királyi család kompromisszumot kötött a Bel-Estessókkal: uralkodói szintre emelte őket maga és Domvik egyháza mellé, elidegeníthetetlen jogokkal és földbirtokokkal csendesítve le háborgó indulataikat.

A súrlódásoknak egy, mindhárom hatalmi csoport által a Pyarron szerinti 2887-ben szentesített okirat vetett véget, melyet Tavaradolai Bullaként ismert meg a világ. Kimondja, hogy bármely származású honi vagy bevándorló, amely az Egyetlen igaz hitét vallja, és elfogadja a korona primátusát, egyenlő jogokkal és kötelességekkel rendelkezik Shadon földjén.

Az Égi Hármasság elve szerint azóta is a király - a Bel-Corma család sarja, a Bel-Estesso dinasztia feje és az egyház - élén a Főatyával - kormányozza a birodalmat. A napjainkban uralkodó százhuszadik király, a nemesi származású Serrato Bel-Corma hoszonhárom esztendeje ül a mára hatalmassá és erőssé, Dél-Ynev legnagyobb, katonailag és politikailag egyaránt meghatározó államává növekedett ország-óriás trónján. Mondják, személyében az erőskezű, határozott és erkölcsös uralkodó viseli a koronát - igaz, a vezető érdekcsoportok már az utódlás problémáján gondolkoznak, hiszen Serratónak két fia és három lánya van. A korona szempontjából a két fiú érdekes, akik közül a fiatalabbat - Gaidót - kellőképpen határozott személyiségnek tartják, viszont még csak hat éves. Bátyja, aki az első király, Artemil nevét viseli, a könnyedebb mindennapok szerelmese, az udvari tanítók nehezen boldogulnak vele. De ő az idősebb, nyolc éves, hiába tartják az uralkodásra alkalmasabbnak öccsét - elsőszülöttként ő jogosult a jogarra és a palástra. Sokan vannak, akik szívesebben látnának bábkirályt a Bel-Cormák palotájában - Shadon százhuszonegyedik uralkodójának azonban a szerencsés szám miatt erősnek kell lennie: erre a feladatra Gaido alkalmasabbnak tűnik. Serrato habozik - ha így folytatja, kisiklik kezéből a kezdeményezés lehetősége, mert egyedül ő foszthatja meg az elsőszülöttet a tróntól, amit tizennyolc éves korában elfoglalhat. Úgy hírlik, az udvar intrikusai mindkét örökös érdekében fűtik a nemesi házakat - tehát senki sem tudja, mi lesz a trón sorsa. A birodalom várakozik...

A Bel-Estessók családfője a középkorú Vitris mester. Erős kezű, ügyes ember hírében áll, aki nindenre talál megoldást - ha nem is válogat az eszközökben. A királlyal nincs túl jó viszonyban, mióta a pletykák ismét felemlegették a Bel-Estessók trónigényét. A rossz nyelvek szerint a herceg a korona megszerzésének gondolatával játszadozik.

Az Egyház élén Canus pan-thia Garsos tölti be a Főatya tisztét - immáron hetven esztendeje. A papok csak az új Kortalanként emlegetik. Domvik elveit és értékeit megszemélyesítő atya ő, sokan tőle várják az ország gondjának megoldását. Köztudott, hogy belháború nélkül csak az Egyház közbenjárásával választható új király, az egyházi körök pedig jobban hajlanak Gaido támogatására. A közelgő államünnepen bizonyára szó esik majd erről is a Főatya és Serrato között. Vitris mestert valószínűleg nem fogják meghívni asztalukhoz. Gyanítom, a trón körüli feszültségből, a színfalak mögötti szervezkedésekből sok szerencsevadász fog még meggazdagodni az elkövetkező néhány esztendőben.

A nemrég zajlott Dúlás csatáiból Shadon is kivette a részét, s alig csillapult a Káosz hullámverése a nyugati határok mentén, máris nyakunkon a Manifesztációs Háború - ezek hatásairól később értesítelek benneteket.

Maradtam szerető atyátok
Lawarin

Második levél

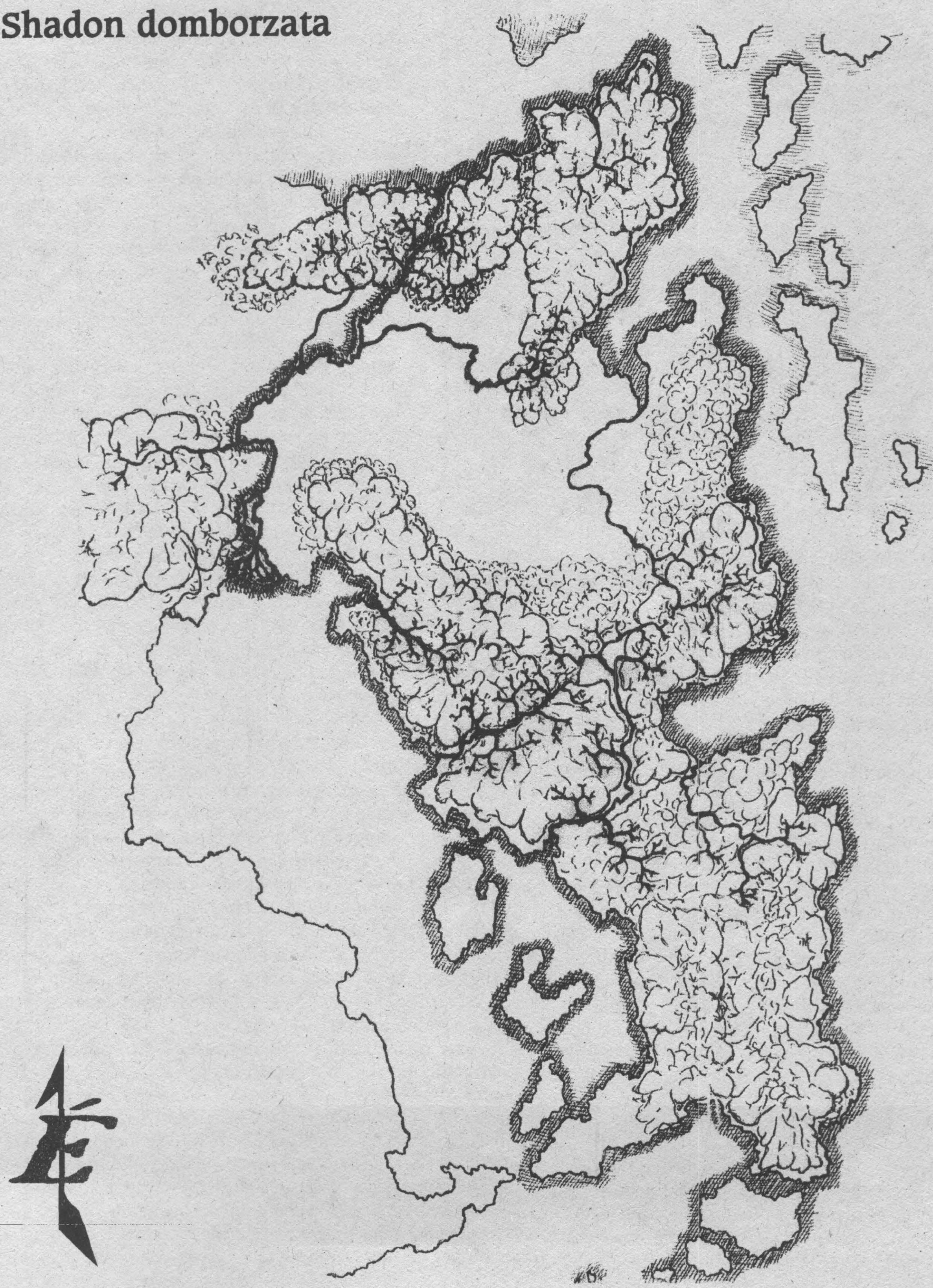
Tisztes Gyermekeim,

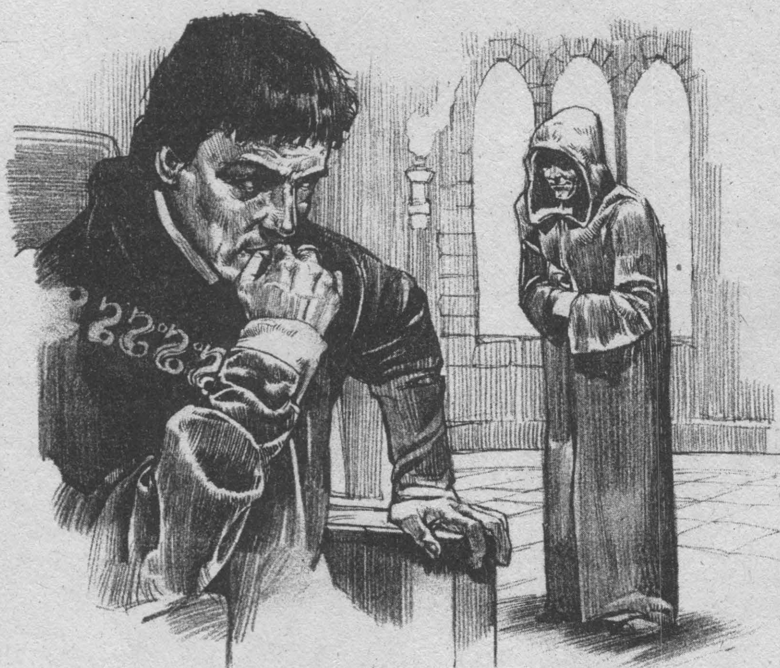
A tizenegyedik esztendőt töltöm Shadon földjén, s felhagytam már azzal, hogy az ország titkai után kutakodjak. Megelégszem azzal, hogy számbaveszem és pergamenre vetem mindazt, amit Domvik tudnom enged. Munkám során sok dolgot megtudtam. Mióta bevontak a tényleges politikai döntéshozatalba - a Manifesztációs Háború szele minket is megérintett, képviselnem kell házámat, ha már itt vagyok - , olyan dolgoknak is tudomására jutottam, amik egyébiránt rejtve maradtak volna előlem. Nagynénétek legutóbbi látogatása óta nem írtam - ne nyugtalankodjatok hát az elmaradt levelek miatt.

Azért jelentkezem most, hogy megérthessétek: a döntések, miket házám nevében hoztam, a ti boldogulásotokat is szolgálják. Házám történelme igen hasonló Shadon históriájához, így, ha elolvassátok a következő sorokat, sosem fogtok elítélni engem, bármit halljatok felőlem egyébként. Földet cseréltem, de házát nem - ezt sose feledjétek.

Nehéz megpróbálnom belülről vizsgálni e föld történetét, és nehéz véleményt alkotnom politikájáról is. Annyira különbözik Ravallonától ez a hatalmas ország, annyira mások itt az emberek és az indokok - mégis érdemes megkeresni és

Shadon domborzata





Ravallona érdekeinek, sajátosságainak megfelelően alkalmazni egyes módszereket, mik Shadonban a kormányzás munkáját segítik. Ez már a ti generációtok dolga lesz.

Hazám külpolitikája egyszerű: mi függünk másoktól, nekünk kell alkalmazkodnunk, s nem megfordítva. Shadon viszont - befolyása révén - országok ügyeivel kénytelen foglalkozni, hogy megóvja magát a veszélytől. Ezért belpolitikáját össze kell hangolnia külpolitikájával - sajátos törvények alapján.

E törvényeket az uralkodó hármasság, a király, az uralkodóherceg és az egyház *triatos*a alkotja meg. A klérus vezetője a mindenkori Főatya, akit szigorú szabályok szerint, a rátermettség alapján választ saját kebeléből a Felső Papság tanácsa, amely Tela-Biarrában működik. A fontos politikai és gazdasági ügyekről közös édekegyeztetés után hozzák a döntéseket. Egyébként úgy tűnik, hogy a mindennapos ügyekben függetlenek egymástól - a problémák világi vagy egyházi bíróságok, úgynevezett "székek" elé kerülnek, a határozatok az adott testület hatáskörébe tartoznak.

A birodalom belpolitikáját a *triatos* irányítja. Megbízottai minden végrehajtó testületben jelen vannak, nehogy hátrányuk váljék egy-egy intézkedés foganatosításából. A szőrszálhasogatásig alapos emberek - állandóan oda kell figyelniük arra, a másik két fél ki ne játssza őket a törvényadta keretek között. Ezért gyakoriak a torzsalkodások, a hatalmi viták - sajnos az utóbbi időben én is akaratlan tanúja voltam néhánynak. A hangulat elég kellemetlen ilyenkor.

Könnyebben elképzelhető az államrend, ha a tartományok felől közelítjük meg. A huszonegy tartományt, a *triatos* tagjainak egyenlő befolyása végett, három nagy csoportra osztották. Hét-hét területet hangol össze a királyi, egyházi és uralkodóhercegi vezetés - más a helyzet azonban, ha a földterületet nézzük, ahol (a dominancia és a biztonság kedvéért) a királynak hatvan négyzetmérföld jut százból az Egyház és az uralkodóherceg ellenében. A tartományok egyébként független vezetése vagy királyi, vagy uralkodóhercegi hűbéresküt tett - a felügyelő *triatos*nak, a királynak vagy az uralkodóhercegnek tartoznak hát felelősséggel. Az Egyház képviselői minden hatalmi szinten jelen vannak, hogy az egyensúlyt biztosítsák. A tényleges kormányzást a tartományi hercegi, grófi és bárói családok végzik - a címnek megfelelően csökkenő hatáskörrel. A tartományi hercegeknek egy-egy tartomány, a grófoknak egy-egy megye, a báróknak egy-egy domínium van alárendelve. Domvik egyházának érdekeit a tartományi, egyházmegyei és domíniumi rendházak képviselik. Ezért folyik annyira egybe a vezetés a gyakorlatban: hűbéreseik révén a legkisebb területekig képviseli magát a király, az uralkodóherceg és az Egyház. A főnemesektől a legutolsó parasztig mindenkit hűbéreskü köt a királyhoz, az uralkodóhercegi családhoz vagy az Egyházhoz. A shadoni társadalmat átfogó kötelék a trónnál ér véget: akik parasztot, kézművest vagy más közrendűt bántalmaznak, a korona javaiban tesznek kárt - ez elég egyenes beszéd ahhoz, hogy még a birtokosi önkénynek is gátat vessen.

A hűbéresek számát a *triatos* - a visszaélések kivédése, nemkülönben az egyensúly megtartása végett - egyenlő arányban osztotta el. Ezért nem is lényeges az, hogy melyik tartomány melyik érdekszférához tartozik: az emberek mindenütt az uralkodó hármasság törvényei szerint élnek.

Ezek alól csupán a Felföld kivétel. Hivatalosan felosztották ugyan tartományokra, ám ez puszta formalitás: a Felföld felett csak a felföldiek uralkodhatnak. A *triatos* nem tudott olyan befolyást kialakítani az irányításban, mint a birodalom többi részén - a hű tartományurak - akik a Felföldön kisebbséget alkotnak - és a független fejedelmek (ahogy magukat a többségben lévő engedetlen lovag-nemesek és várurak nevezik) saját területeket mondanak a magukénak, ahol az ő szavuk a törvény.

A tartományokban nem különböznek a birodalmi adórendszer terhei sem - mindenki rangjához, vagyonához mérten adózik, a bevételek a *triatos* tagjai számára nagyjából egyenlőek. A birodalom minden szegletében hasonló mértékű világi és egyházi adókat kell fizetni. Az előbbiek közé - amit a király rendelete alapján kell fizetni - a birtokok termény- és kereskedelmi járuléka, a bankházak által fizetendő forgalmi ötöd, a negyedéves állami pénzadó, a városok adói (amiken a szabad város és a szabad kereskedelem jogcímei megválthatók a királytól vagy az uralkodóhercegtől)



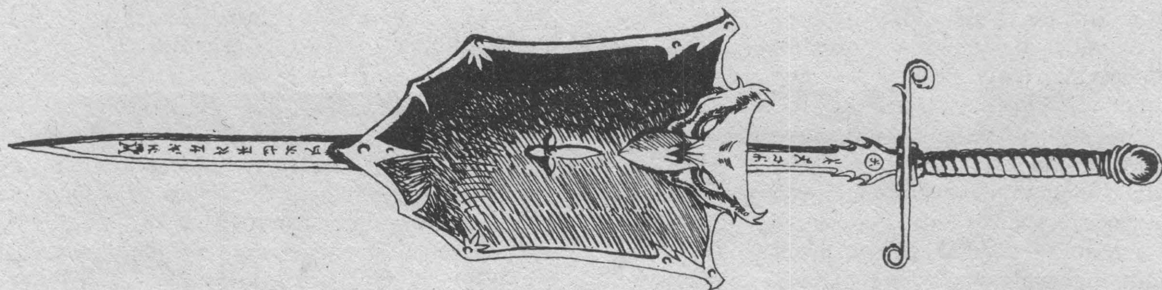
és minden egyéb világi beszolgáltatás tartozik, az utóbbiak szorosan az egyházi tevékenységekhez kapcsolódnak: a dominiumok beszedte tized, mely a járadékok levonása után a magasabb rendházakba jut, az egyházi földek jövedelme és a járulékos bevételek (termésszentelés, házasságkötés, születés, családi szertartások fejében elkért pénz). Bár a fenti összegek az Egyház saját kincstárába kerülnek, és a kivetett adók függetlenek a *triatos* másik két tagjától - bár beszedésük nem lenne törvényes, ha a nyolcvanhatodik Bel-Corma, Venius (P.sz. 2557-2584) nem hirdette volna ki az említett egyházi adókról, hogy azokat a papok elidegeníthetetlen jogok alapján szedhetik - a vájtfülű histórikusok újabb titkos rendeletet gyanítanak a királyi család és az Egyház között, persze a Bel-Estessók ellen (azt hiszem, a jelenlegi belpolitikai helyzetben ez jól fog jönni a királynak). Ezek az összegek a tartományi kincstárakba vándorolnak. A birodalom csak egy területen nem tudja végrehajtatni az adók beszedését: ez természetesen a Felföld. Égő pofon ez az államhatalom arcán minden esztendőben, de ellene tenni túl sok pénzbe és katonába kerülne.

A tengermelléki északi kikötővárosokban bevett szokás az államilag ellenőrzött raktárházakban kért tárolási díj, ami kötelező minden külhoni árura. Kapzsiságnak tűnhet ez, de nem szabad elfelejteni, hogy csak azok az áruk juthatnak be Shadon piacaira, melyek minőségét ezekben a raktárházakban ellenőrizték - a shadoni kereskedelem pedig jórészt luxuscikkek behozatalára korlátozódik. Rendhagyó a Shadonban oly fontos ünnepek szervezési költségének a fedezése is: ezt mindig a tartományi kincstárak állják. Külön kell számolni az állandó zsoldossereg fenntartásának költségeivel, amit a *triatos* egyenlő arányban megosztva fedez. Ez Shadonban talán a legszilárdabb pénzforrás - ezért válhatott a katonáskodás a birodalom legbiztosabb karrierévé. A *triatos* mindhárom résztvevője rendelkezik önálló hadsereggel, a birodalmi haderőnek azonban csak a király parancsol.

Shadon külpolitikája valójában a *triatos* biztonságát - az ország fennmaradását - szolgálja. Dél-Ynev vezető hatalmaival (Krán, Gorvik és csatlósállamaik kivételével) szövetségben áll. Jó viszony fűzi a legtöbb északi államhoz, a fiatal Yllinorhoz, jó néhány városállamhoz, a dzsad emírségek nagy részéhez (Al-Abadana befolyásának függvényében), a Kereskedő Hercegségek többségéhez - köztük Ravallonához - és a sokat megért Pyarronhoz. Igaz ugyan, hogy az istencsalád székhelyével rapszodikus a kapcsolata, a közös ellenségek azonban összefogják őket. Shadon a Dúlás évei alatt szövetségeshez illő magatartást tanúsított: a zsoldok töredékéért rendelkezésére bocsátott seregek jó szolgálatot tettek a nomádok hordáival szemben. Sok tízezer shadoni hullatta vérét a pusztákon Pyarronért, s ugyanígy lesz a Manifesztációs Háború alatt is. A korcs sivatagi isten diadalát meg kell akadályoznunk - Amhe Ramun ellen az Egyetlen birodalma legjobb erőit vonultatja fel. A kósza hírek, amik szerint Pyarron Kránnal szövetkezve harcol majd az amundok ellen, sok shadoni fejébe szöget ütött, de ez nem fogja aláásni a Pantheon fővárosával kialakított szövetséget. És bár a vélemények megoszlanak Shadonban a háborút illetően, a király akarata szilárd maradt: eltökélte, hogy síkra száll az emberi faj érdekeiért. Lehet, hogy magasztosan hangzik, de Domvik hívei nem tagadják meg az Egyetlen által kijelölt igaz utat. Elvrokonként Ravallónának is támogatnia kell az ügyet.

Ami az ellenségeket illeti: a legviharosabb viszony Gorvikhoz, a lázadó Amanovik földjéhez, Krán gyermekéhez fűzi Shadont. Niessios hivatkozásai szerint az 1461-es hadjárat óta szinte már hagyománnyá vált a rövidebb-hosszabb időközönként kiújuló, váltakozó sikerű csatározások. Utoljára a Pyarron szerinti 3682-ben futott ki több mint tízezer katonával, egyházszolgával és kísérőikkel a királyi flotta. A hadjáratot - úgy mondják, Vitris mester javaslatára - az északkeleti szigetek visszafoglalásának köntösébe rejtette urunk. A birodalmi krónika szerint a tavasszal útrakelt hajóhad nagy része odaveszett, s tizenkétezer shadoni lelke szállt Domvikhoz a szívós halásznépek zátonyain. Talán sejtette is a vén karvaly, hogy az expedíció sok áldozatot követel majd: a dolog kapóra jött neki. A kiadások miatt Serrato kénytelen volt a Bel-Estessók segítségét kérni. Vitris mester pedig még nem kérte a kölcsön visszafizetését...

A csatározástól várt eredmény elmaradt, ami újra feltüzelte a shadoniakat. A nép elégedetlenségén kívül a birodalomnak meg kell küzdenie az állandó intrikákkal, boszorkány- és egyéb ügynöki tevékenységgel, amit (az ellenséges szándékokat vizslató kémhálózat és az inkvizítori jegyző-





könyvek tanúsága szerint) Gorvik földjéről irányítanak a Kosfejes Úr katonái. Nem csak Shadon vesztét áhítják, de a vele szövetséges államok - köztük Ravallona - pusztulását is; bizonyos, hogy a birodalmi krónika következő oldalai nem holmiféle aranykorról szólnak majd.

Gorviknak rá kellett döbbennie, hogy nem közvetett rombolással, hanem csupán fokozatos roncsolással érhetik el céljukat. Ezért újabban a Shadon szövetségeseire és kereskedelmi bevételeire mért csapásokkal akarják meggyengíteni a birodalmat. Mi másra szolgálna kalózhaduk, a shadoni államrendbe befurakodó ügynökhálózatuk és a birodalomba telepített boszorkányszektáik átkozott tevékenysége? Sok külhoni került felforgatás gyanújába az utóbbi években. Haragjuk jogos - de mi történnék, ha nekik kéne hasonló gondokkal megküzdeniük? Vajon nem ugyanazt tennék-e, mint a shadoniak? A legkeményebb harcot természetesen az egyház folytatja. Keze messzire elér - ezért azonban még nem kellene vallásbirodalomnak bélyegezni ezt az óvatos országot.

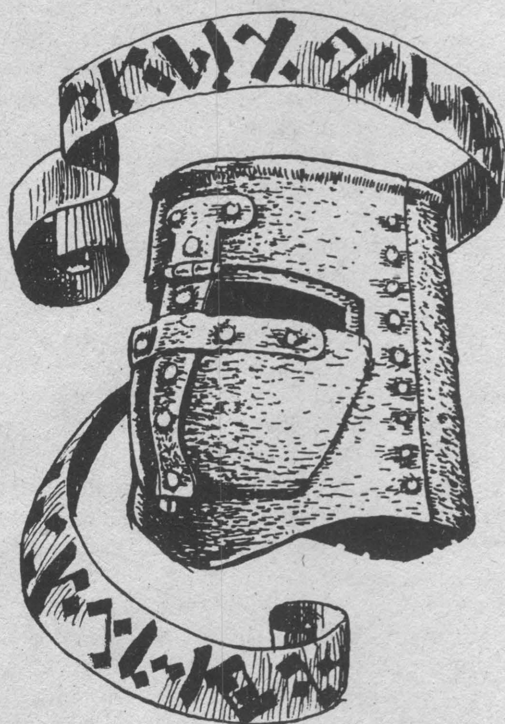
A legfőbb ellenség, Krán mnessze van ugyan, de a Gorvik és más csatlósai miatt egy percre sem nyugodhatnak az Egyetlen szolgái. És még mindig ők a leghatékonyabbak a Kosfejes Úr praktikái ellen.

Érdekesek a féldomíniumokként emlegetett nyugati határterületek is. A Shadon születésével szinte egyidős, a nomádok támadásai miatt állandósult határvillongások megszüntetése volt az eredeti oka annak, hogy Domvik Egyháza nehéz döntésre szánta magát: akár egyházszolgák élete árán is véget kell vetni a barbár törzsek pusztításának. Ezért először paplovagokkal megerősítve, aztán szerzetesek kísérete mellett, később magányosan misszionáriusokat rendeltek ki, hogy - először erővel, később hittel - átformálják a nomádok mentalitását. Arra nem is gondoltak, hogy szellemvilágukat gyökeresen átformálják, csak azt akarták elérni, hogy (némi emberiességet beléjük oltva) leszokjanak az állandó támadásokról. Nehezen ment a munka, emberöltők elteltével azonban egyre szebb eredményeket értek el, és az Egyház egyre több dukáttal, a többi törzstől óvó fegyveres csapatokkal segítette a "megtért" törzseket. Később a nomádok is belátták, hogy érdemesebb elfogadniuk a felkínált segítséget, és letelepedtek a határ mentén az új, erődszerű rendházak védelmében. Így születtek a féldomíniumok, ahol ma is tovább folyik a térítőmunka. A féldomíniumokról egyre több, már félnomád származású kézműves telepedett be Shadon nyugati vidékeire, sokat tanulhattak tőlük az őslakos mesterek. A birodalom számára is kifeizetődőnek bizonyult az Egyház munkája, hisz egy olyan, Shadonnal alapjában szövetséges harcos nép lakja a nyugati gyepűket, mely bármikor megakasztaná a puszták felől közeledő veszedelmet.

A féldomíniumok területe persze eszményi vadászterület a gorviki ügynökök számára - a zavarosban könnyebb elrejteni a boszorkányszektáknak és fejvadászok búvóhelyeit. És úgy tűnik, hiábavaló a szigorú ellenőrzés: az inkvizítori jelentések tanúsága szerint kiterjedt ellenséges kémhálózat működik arrefelé.

Domvik Egyházának térítő munkája természetesen nem ér véget a féldomíniumok nomádjainak lelki nevelésével: az Egyetlen templomai ott állnak Erionban, Pyarronban és Yllinor északi határai mentén, a Kereskedő Hercegségek némelyikében, így a mi Ravallonánkban is. Az utazók megemlékeznek egynémely szentélyről az Északi Hármak birtokain - szívet melengető a gondolat, hogy a Hétarcú hívei nemcsak a fényes határok közt lelhetnek menedéket és lelki vigaszt.

Maradtam szerető atyátok
Lawarin



Harmadik levél

Tisztes Gyermekeim,

A napokban lapozgattam Igrain Reval nevezetes munkáját, a *Geoframiát* (a térképmelléklet sajnos hiányzik a példányomból, ám így is párjanincs darab), és bizony, elgondolkodtattak a benne olvasottak. Látom immáron, nehéz feladat összegző érvénnyel szólni a kontinens egyik legnagyobb birodalmáról. Ha Pyarron egy eszme, akkor Shadon



egy soha be nem telő pergamen, ami minden ynevi kezében így vagy úgy, de megfordul és egyre csak telik... Ellenségei szűklátókörű vallásbirodalomnak nevezik - bizonyos szempontból, valljuk meg, van ebben némi igazság -, hívei az ősi tudás bölcs letéteményesének. Olyan halandót azonban aligalig találunk, aki közönnyel hallgatná a róla szóló híreket.

Kevés hatalom mondhatja el magáról - vagy mondhatják el róla mások -, hogy olyan egynemű lenne vallási térképe, mint Shadoné. Néhányan a godoni birodalom örökösének tekintik, ez azonban nem igaz: a Pyarron szerinti XI. században csupán a haldokló mágusbirodalom menekültjeit fogadta be az ifjúkorát élő Shadon, amely a külhoniak szemében már akkor is a lovagrendek, nemeshölgyek és sárkányok meseországa. A menekültek közül sem telepedett le mind: a hét mágushercegi családból kettő kíséretével és a hozzájuk csatlakozott pórnéppel együtt tovább vándorolt, csak a másik öt keresett itt menedéket. A többiek végül, elrongyolódva és megfogyatkozva, Pyarronban állapodtak meg; óhazájuk örökségéből gyorsan felhíguló vérüket és anyanyelvüket hozták magukkal.

Majdnem ugyanez áll a Shadonban letelepedőkre is. Az egyre erősödő Domvik-hit már akkor sem tűrt meg más hatalmat maga mellett: a menekülteknek szakítaniuk kellett ősi hagyományaikkal. Az öt godoni hercegcsalád azonban, kékvérű lévén, makacsul ragaszkodott gyökereihez. Behódoltak ugyan, ám titkon, mind többet feledve belőle tovább gyakorolták őseik tudományát. Máskülönben ugyanúgy cselekedtek, mint Pyarronba átszármazó testvéreik: igazodtak új hazájuk normáihoz, s eltökélt Domvik-hitű nemzedékeknek vetették meg az alapját.

Az Egyetlen Birodalmában azóta sem sarjadt más tőről semmiféle Domvik hitével egyenrangú hatalom. A P.sz. XII. században érkező bevándorlók között akadtak ugyan olyanok, akik ellene voltak a feltétlen és teljes beolvadásnak - ez azonban csupán legfeljebb elszigetelt torzsalkodásokhoz vezetett, akárcsak hetven évvel később a királyválasztás ellenzőinek szervezetlen lázongásai. A nagyurak és a papok közül elenyészően kevesen tértek erre az útra. Ők vagy elbuktak, vagy örökre kitiltották őket a Fényes Birodalomból. Arra azonban elegendőnek bizonyultak ezek a hiábavaló mozgalmak, hogy eretnek tanokkal hintsék meg a Shadon talaját: ebből a vetésből sarjadtak ki a mai szekták, az egyistenhit eltorzult és eretnek formái, melyeket az egyház azóta is tűzzel-vassal irt. A historikusok vaskos munkáiban mindössze egyetlenegy olyan rebellist találunk, aki végül többé-kevésbé valóra váltotta elképzeléseit: Amanovikot, a lázadó papot, aki az 1450-es években a Gályák Tengerének túlpartján megalapította Gorvik államát.

Említettük, hogy Shadont ellenségei elvakult fanatikusok fészkének tartják. Valóban szigorú szemmel nézik más vallások képviselőit e földön, mégse ítélkezzünk elhamarkodottan felettük: elvégre Domvik tanítása nem követeli meg a hívektől, hogy tűzzel-vassal irtsanak minden máshitűt. Kötelességükké teszi ellenben a gonosz szolgái elleni könyörtelen harcot - s tény és való, hogy e téren talán egész Yneven Shadon bőszkélkedhet a leglátványosabb eredményekkel.

Ez a törekvés leginkább Shadon külpolitikájában ragadható meg: baráti kapcsolata Pyarronnal, Yllinorral, szoros együttműködése az Északi Szövetséggel nem jöhetett volna létre, ha diplomatái szűklátókörű fanatikusok lennének. A birodalom fegyvertársai hathatós támogatását élvezve vívja háborúját a sötét hatalmakkal: Kránnal, Gorvikkal, Toronnal és csatlósállamaikkal. Domvik Egyháza komoly türelmi engedményeket tett a külvilágnak, papjai szerte Yneven szívesen látott vendégnek számítanak.

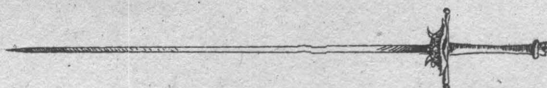
Ynev tán legnagyobb birodalmában pedig végérvényesen egyeduralkodóvá vált az az egyistenhit, mely a külhoniak megbecsülését is kivívta magának: a Hétarcú Domvik vallása. Shadonban az egyház általános tiszteletnek és roppant befolyásnak örvend mind szellemi, mind anyagi téren. Akaratát a határokon kívül és belül egyaránt jól szervezett rendek testületek juttatják érvényre.

Híres hatékonyságának alapköve a rendkívül szigorú kasztrendszer. Ez a hierarchikus tagolódás a kvalitheiák - minősítő-besoroló szintek - szerint épül fel. Az Egyház kötelékébe elvben csak arra az érdemesek - a szükséges adottságokkal rendelkezők - kerülhetnek, bármilyen társadalmi osztályból származnak is. Gyakorlatilag azonban a papok túlnyomórészt nemesi születésűek, a közrendűek kisebbségben vannak.

Az egyház alsóbb tagozataiban tevékenykedő személyeknek növendék a hivatalos címzése. A birodalom lakosai közül kizárólag ők részesülnek egyházi neveltetésben. Az előírt kvalitheiák - fokozatok - teljesítése után válhat a növendékből (boszorkányvadász, szerzetes) kiválasztott (pap, paplovag vagy inkvizítor). Választóvonal ez: aki elbukik, nem kap újabb lehetőséget, többé nem lépheti át a sorban következő kvalitheiát. Aki viszont Domvik akaratából alkalmasnak találtatik, új kasztjában szolgálhatja tovább az Egyetlent, s idővel akár az inkvizítorok köreibe is felvételt nyerhet.

A hierarchiában mindössze két kaszt minősül egyenrangúnak, a boszorkányvadász és a szerzetes. Ők alkotják az Egyház derékhadát - a különbség annyi köztük, hogy míg a boszorkányvadászok a világi feladatokban érdekeltek, addig a szerzetesek szorosabban kötődnek a szakrális hatalomhoz, így nagyobb esélyük van később a papi kvalitheia teljesítésére.

Minden kasztot kvalitheiák választanak el egymástól: ha valaki sikeresen teljesíti őket, átkerül a felsőbb kasztba, például a papból inkvizítorrá lép elő.



A Hétarcú Egyháza belső felépítése alapján nyolc kasztra osztható:

- boszorkányvadászok (Mendraiosz)
- szerzetesek (Faiosz)
- paplovagok (Leiosz Thaira)
- papok (Leiosz)
- inkvizítorok (Taleiosz)
- belső inkvizítorok (chon-Taleiosz)
- felső papság (Leiosz pan-thia)
- Kortalanok (Phora-kroinosz)

A kasztoknak kettős feladatkört kell ellátniuk: az egyházszervezet működtetését és védelmét. E feladatkörök között óhatatlanul keletkezhetnek olykor átfedések. Ez legkevésbé talán a Taleioszokat érinti, akik mindenkoron az Egyház védelmében cselekednek.

Az Egyház működtetésében a szerzetesek vállalnak domináns szerepet. Ők felügyelik a templomok és rendházak liturgiáját, a mindennapos szertartásokat. Mellettük-felettük állnak a papok (leiosz), akik e tevékenységek szervezését, összehangolását végzik.

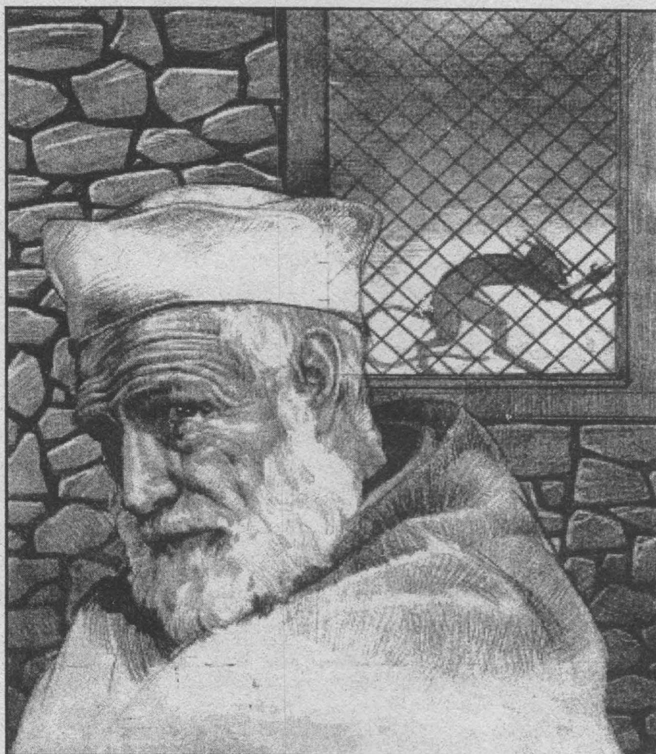
A rendházak védelmében a boszorkányvadászok és a paplovagok jeleskednek. Elnevezésük világosan utal funkciójukra is: a jobbára gorviki irányítás alatt tevékenykedő boszorkányrendek az Egyház minden igyekezete ellenére megvetették lábukat Shadon egyes tartományaiban, s az ellenük folytatott harcból a boszorkányvadászok és a paplovagok vállalják magukra a legnagyobb részt.

A militáns szervezeteknek időnként belső, vallási természetű problémákkal is meg kell küzdenie. Előfordulnak olyan esetek, amikor egészen magas egyházi körökben kell keresni a bűnösöket - a sosem tétlenkedő szekták titkos pártfogóit. Ilyen ügyekben részint a legendásan hatékony Shadoni Inkvizíciós Liga - a Domvik Második Arca Testvériség -, részint pedig a Belső Inkvizíció jár el.

Az inkvizítorok alakját komor legendák övezik: nem ismernek akadályokat, s ha cáfolhatatlan bizonyítékra lelnek, nem haboznak a tisztító lángok közé küldeni a magas rangú, előkelő egyházszolgákat sem. Személyüket senki sem ismeri, kettős életet élnek. Akadnak közöttük híres művészek, diplomaták, szürke hivatalnokok, kereskedők - kivételes képességekkel rendelkező pap mindahány. Mondják, figyelmüket nem kerüli el semmi és senki, amíg ők őrködnek a hit tisztasága fölött, addig minden tévelygő és eretnek máglyacölöphöz kötve végzi...

A felső papság tulajdonképpen a Tela-Bierrában működő Papi Tanácsot jelenti, amely szigorú szabályok szerint, rátermettségi alapon választja saját soraiból az Egyház legtekintélyesebb egyszemélyi vezetőjét, a Főatyát. Az egyházpolitika meghatározói ők, kizárólag a tartományi rendházak vezetői vagy azok megbízottai léphetnek velük közvetlen kapcsolatba.

Mindegyik kasztra nézve igaz, hogy életük és szolgálatuk során a tökéletesedés útját keresik és járják - s ezen az úton kétségkívül a Kortalanok haladnak legelöl. Mindenek felett állnak ők, az anyagi léthez már csupán valami misztikus módon kötődnek. Nem annyira halandó embereknek, inkább asztrállényeknek tekinthetők, akiket az Egyetlen maga mellé emelt. A teológusok szerint belőlük lesznek az élőszentek és az őrangyalok, akikhez - mivel számukra Domvik túl magasztos - a shadoni nép milliói fohászkodnak. Kortalanok ők valóban, s a köznép időtlen idők óta hozzájuk intézi imáit. Ha nyíltan káromolják őket, arra a leghiggadtabb shadoni is fegyverrel válaszol.

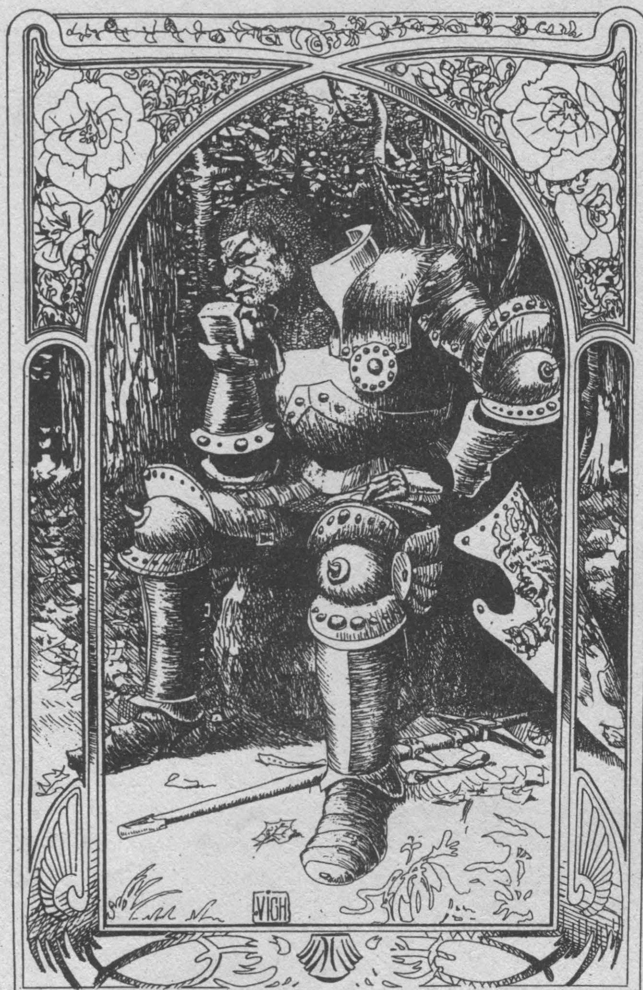


A kasztok létszámbeli és területi megoszlása a birodalmon belül nem egyenletes, tartományonként változik. A négy Régió - Északi, Határmenti, Shadon-vidéki és Felföldi - mindösszesen huszonegy tartományában némileg eltérő az egyházszervezet felépítése. Az Északi Régióban az inkvizítorok és a boszorkányvadászok, a Határmenti Régióban a boszorkányvadászok és a paplovagok, a Felföldön pedig az inkvizítorok és a paplovagok képviseltetik magukat a szokásosnál nagyobb arányban. Shadon vidékén, a központi tartományokban papokból és szerzetesekből van több, hiszen ez az a régió, ahol szinte lehetetlen egyház békéjének megbontására törő vállalkozásokat szervezni. A birodalom igen nagy gondot fordít székesfővárosa szűkebb és tágabb környékének tisztán tartására!

A tartományokra lebontható egyházszervezet szükségszerűen igazodik a világi közigazgatáshoz. A tartományok változó számú egyházmegyére, azok pedig számos domíni-



umra - azaz egyházkerületre - vannak felosztva. Ezekben a sejtekben megfelelő számú papi rendház működik, amelyek az éppen aktuális ügyekben mindig egyeztetnek, és összehangoltan járnak el. A rendházakhoz általában Domvik-templomok, -szentélyek is tartoznak. Bár itt-ott előfordulnak magányosan álló rendházak - kolostorok - is, az elnevezés tulajdonképpen épületcsoportot jelent. Nemcsak szentélyként, hanem vallási és világi ügyekben eljáró hivatalként is funkcionálnak, elsősorban mint oklevél-kiállító hiteleshelyek. Ide futnak be az egyház bevételei: a kiterjedt gazdaságokból származó pénz, a negyed- vagy félévente szedett egyházadó, a nemesi birtokok után lerótt dézsma, valamint a járulékos, alkalmi jövedelmek. (A különféle egyházi szolgáltatásokat, így például a terményszentelést és a házasságkötést a híveknek pénzben kell megváltaniuk.) Az egyház vagyona mesébe illő, ám pontos számokat és összegeket senki nem emleget; a király és az uralkodóherceg roppant kíváncsi lenne az ilyesféle adatokra, az Egyház ellenben nem feltétlenül szeretné kiszivárogtatni őket.



A rendházak körül mindig nagy a forgalom, hiszen a közösségi élet fontos központjai. A papok sajátos módon tartják egymással a kapcsolatot. A teknősbékára emlékeztető épületegyüttesek tetején furcsa "sátrak" állnak, amelyekben egymást váltva adnak szolgálatot a rendház mentalistái: az ő feladatuk a sürgős hírek, utasítások továbbítása. Különlegesen képzett szakemberek valamennyien: kisebb csoportokban tanítják be őket, így jól ismerik egymást, ami elengedhetetlen feltétele a gyors és biztonságos üzenetváltásnak.

A rendházak hírhálózatán keresztül továbbítják a különféle egyházi rendeleteket is, a Főatya által kiadott bulláktól kezdve egészen a helyi érvényű körparancsokig. Persze bármilyen gyorsak és dolgukat értők a mentalisták, így is időbe telik, amíg a döntések végighaladnak a szigorú hierarchia által diktált úton, és a kijelölt személyek vagy testületek hozzákezdenek a végrehajtásuknak. Ne gondoljunk azonban valamiféle döcögős, nehézkes ügymenetre, amely el-elakad a bürokrácia lappangó kátyúiban; egyszerűen arról van szó, hogy a siker és a biztonság függvénye az időnek is.

Maradtam szerető atyátok
Lawarin

Negyedik levél

Tisztes gyermekeim,

Legutóbbi levélváltásunk alkalmával a Lingua Domini felől kérdeztetek. Hálás és gazdag téma ez az írástudó embernek, ám cseppet sem könnyű, hisz Domvik szolgái mindegyre igyekeznek a titkok fátyolködébe burkolni. Mindazonáltal megtettem, ami szerény képességeimtől tellett, a az alábbiakban okulástok véggett összefoglalom mindazt, ami a bibliotékákban végzett hosszas kutakodás után tudomásomra jutott Domvik szent nyelvéről.

Ynev grammatikusainak sok fejtörést okozott már ez a titokzatos nyelvi kapocs Domvik és szolgái között. Az Egyetlen tanai szerint röviddel a teremtés művét követően maga az istenség adományozta igaz híveinek, hogy a tisztítótűzbe láncolt Ősgonosz pribékjei ne érthessék meg, mit beszélnek. Ősi nyelv ez, s csak Domvik felszentelt szolgái számára hozzáférhető - a kasztok minden beavatottja ismeri, a liturgiában csakúgy használatos, mint a hivatalos ügymenetben. A Domvik-vallás egyes teológiai és egyházszervezeti kifejezései - például a prelátusi rangok és a főbb szentségek - ezen a nyelven váltak közismertté szerte Yneven. Máskülönben azonban a Lingua Domini szigorúan titkos, kívülállókat megtanítani tilos rá - a már-már hallatlan vétségért főbenjáró büntetést szabnak ki.

Egyetlen beszélt ynevi nyelvhez sem hasonlít, az avatott fül előtt leginkább kemény, pattogó mássalhangzóiról és különös, dallamosan hajlított diftongusairól ismerszik meg. Írásképe rendkívül archaikus, függőleges oszlopokra tago-

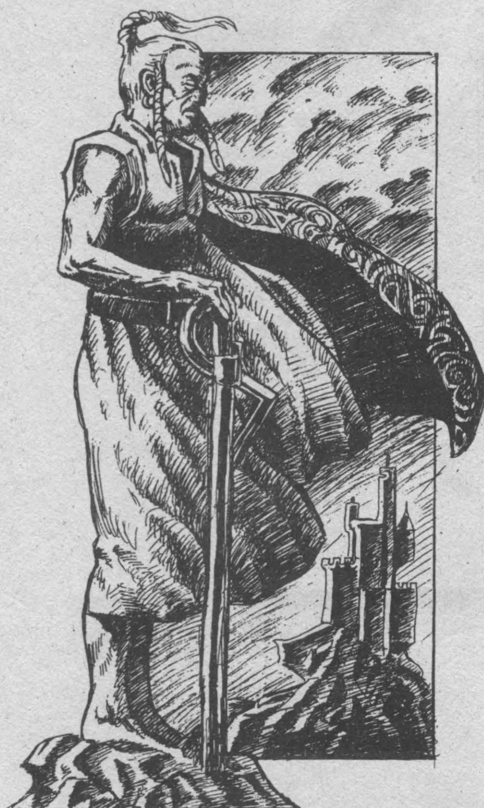


lódik, amelyeket különös hurkok és mellékjelek szőnek át meg át.

Az elméleti mágia egyes tudorai nemcsak a Litániák és a Rituálék szövegével párosítva képes megkötni a szabad manát, hanem esetenként önmagában, spontán beszéddel is. Ez a különlegessége részint a sötét fajok ősmágiájával, részint viszont a szakrális mágia legtisztább és legemelkedettebb módozataival rokonítja. Az Egyetlen szolgái ezért olykor Tiszta Forrásnak, Testet Öltő Gondolatnak is nevezik. Aki a Lingua Dominin szólal meg, az képtelen hazugságot mondani, legalábbis szándékosan.

Ezredévek óta beszélik már a kontinensen, eleddig mégsem sikerült senkinek megfejtenie, miért kelt az emberekben megmagyarázhatatlan érzelmeket lüktető-éneklő hangsúlyaival. Rebesgetik, hogy a Hétarcú az asztrálvilág urainak a segítségét vette igénybe, amikor áthagyományozta az elsődleges anyagi síkra. Az igazán avatott szónok úgy szólal meg rajta, hogy mondandóját finom, ám kifejező arcjátékkal kíséri; a hatás sohasem marad el. Letisztult kommunikációs forma ez: nem pusztán nyelv, hanem egyszersmind bonyolult allegória, amely az Egyetlen erkölcsiségének igazát és örömteliségét szimbolizálja.

Maradtam szerető atyátok
Lawarin



Ötödik levél

Tisztes Gyermekeim,

Újólagos érdeklődésetekre megfelelvén részántam fáradt csontjaimat, hogy ismételten körülvizsgálódjak az általatok kért témakörben; ez a levél, hamarosan pergamenre kerülő folytatásával együtt, az egyszerű shadoniak vallásosságáról nyújt rövidre fogott beszámolót.

Domvik földjén több száz búcsújáró helyet tartanak számon, ahová a legtávolibb tartományokból is tódulnak a csodaváró zarándokok. Mindahányuk egy-egy mitológiai figurához, történelmi eseményhez, természeti alakzathoz vagy a különféle szentek, küldöttek, angyalok cselekedeteihez kapcsolódik. A róluk szóló legendákat, regéket a hosszú téli éjszakákon gyakorta idézik fel, színezik tovább kedvükre a vándor dalnokok, idős falusiak. Mindegyikük közös vonása, hogy az egyszerű nép rendkívüli jelentőséget tulajdonít nekik. Elvégre a búcsújáró helyek a számukra túlságosan magasztos Egyetlen kézzelfogható, földibb megnyilvánulásai, amelyekhez minden shadoni igyekszik legalább életében egyszer elzarándokolni.

Az Egyház senkit sem kötelez hatalmi szóval zarándokutakra, legfeljebb némely vezeklő bűnösöket: a rengeteg embert pusztán belső, lelki kényszer vezérli a búcsújáró helyekre. Az alábbiakban csak a legfontosabbakat, leglátogatottabbakat soroljuk fel közülük.

1) **A Hontalanok Kútja:** Állítólag itt kóstolták meg először a Shadlek kristálytiszta vizét a godoni bevándorlók. Az elnevezés jelképes: valójában egy gázlót jelöl a Shadlek keleti vízgyűjtőjében, a mai Lario'n Biassor szabad tartományi város mellett. Azért hívják *kút*nak, mert itt vert gyökeret Shadon és a godoniak örök szövetsége. A két népet egybefűző kötelékre maga Domvik is áldását adta: ennek jeléül a hívek időnként értékes ásványrögökre bukkannak a folyóágyban. Ezeket ugyan minden valószínűség szerint a Shadlek sodra mosta le ide a hegyekből, a zarándokok azonban az egyetlen jóakaratának kézzelfogható bizonyítékaiként tisztelik őket. Ha nagynéha áruba bocsátják valamelyiket, mindig messze az értékén felül cserél gazdát, mivel úgy tartják róluk, szerencsét hoznak.

2) **A Hét Intés Völgyei:** Voltaképpen a Shadlek középső forrásvidéke: itt található Domvik földi otthona. Nyugodt és tiszta vidék ez, s nem csupán anyagi, hanem elvont értelemben is. Domvik teremtésmítosza ide helyezi a rettenetes párviadalt az Ártani Vágyóval: az Ősgonosz leszakította a Márványarcú hét karját, ám azokból angyalok - a Hét Arc viselői - születtek, és segítettek atyjuknak lebírni ellenfelét. A méltóségteljesen hömpölygő folyam az igaz erkölcsök jelképe - ezért tiszta mindig a Shadlek vize, ezért oly termékenyek a völgyei. Megannyi hegy-domb tagota vidék ez, ahol hét főágban egyesülnek a környező medence folyóvizei. Ta-



Shadon politikai térképe

Ravallona
GÁLYÁK TENGERE
(Berrana-roda)
Ronella
Cormasa
(Cormasa)
Carappo
(Carappo)
(Salmo)
Dia-Salmo
(Shadlek)
Shadlek
Shadon
(Shadon)
Irgauna-rouna
(Irgauno)
Verione
Tyronna
(Tyrono)
(Ravear)
Ravear
CORMASAI ÖBÖL
CORMA-DINA
Cormo-roda
Déli-Bierra
(Bierra)
Bierra
Gordoza
(Gordoza)
Gordozai öböl
(Lewiar)
Lewiar
Dia-Godo
(Godo)
Therrosa
(Therrosa)
Vasagella
Gorrano
Kopó sziget
Patkósziget
Krigella
Zuanar
Déli szigetek
Déli átjáró
SHADONI ÖBÖL
KELETI-ÓCEÁN
DÉLI VIHAR-VIZEK





vasszal ezerszám vonulnak a völgyekbe az emberek, hogy az elkövetkezendő évre megtisztítsák magukat a bűnöktől

3) **A Megkísértés Tere:** A Gon-Shadlek felső folyásánál emelkedő tartományi székváros, Shadlek főtere. A legendák szerint ezen a helyen kísértette meg Chei királyt az Ősgonosz. Előbb furfanggal, majd erővel próbálta megkaparintani a lelkét, az ezt követő összecsapásban azonban alulmaradt - legalábbis így mesélik a shadoniak. Yllinor uralkodójának hőstettéről minden évfordulóján megemlékezik a zarándokok hihetetlen sokasága, akik ilyenkor valósággal özönlenek Shadlekbe a birodalom valamennyi tartományából, még a Felföldről is. Ritkaságszámba megy az ilyesmi, de e nevezetes alkalomból kifolyólag még Domvik és Arel szent jele is egymás mellé kerül a házak homlokzatán.

Ami a világi vonatkozásokat illeti, ez a háromnapos ünnep politikai szempontból is jelentős esemény: egyrészt az összes tartomány képviselteti rajta magát, ami Shadon egységét hivatott kimutatni, másrészt a pompázatos ceremóniák során minden évben újra megerősítik Yllinor, Pyarron és Shadon hármas szövetséget. Gyakori eset, hogy a szerződő felek egyúttal néhány nagy horderejű politikai kérdést is megvitatnak. A Shadlekben tanyázó szerencsevadászok serege szétrugdalt termeszvárként bolydul föl ilyenkor; a legkülönfélébb érdekeltségek próbálkoznak a saját pecsenyéjük sütögetésével a találkozó tüzénél.

4) **Az Akarat Ökle:** A tudósok szerint ősrégi mennykőcsapás nyoma, amely a Gorrano-mocsár és a hasonnevű folyó találkozásánál sújtott le, a Felföld északnyugati csücskében. Mások a rég letűnt godoni birodalomra idézett aquir átkokból, megint mások a Gorrano természetes mederáthelyeződéséből eredeztetik. Tény, hogy az Egyház varázstudói valamiféle ősi fekete mágia nyomaira bukkantak errefelé; továbbá az is, hogy a közeli folyó itt vágott új mederret magának. Ezt okozhatta éppen a titokzatos mennykőcsapás is, ám egyesek tudni vélik, hogy kráterben heverő roppant sziklatömb egykoron Domvik akaratának megnyilvánulása volt. Bizonyos mítoszok szerint a Márványarcú ezzel sújtotta halálra annak idején az Ősgonosz fattyát, Barlo Satroniost. A félisteni hős akinek irdatlan erejével és szöges buzogányával senki emberfia nem mert szembeszállni. Nem fogott rajta a papok mágiája sem: az Ősgonosz vértezte föl ellene. Később orozva elrabolta a Belo-Charmeis hercegi család legifjabb leánygyermekét, s előbb mézesmázos szókkal, majd erővel igyekezett rábírni, hogy vele háljon. Ekkor a papok Domvik segítségét kérték. Az Egyetlen hatalmas kőtömbbel sújtott le rá az egek magasából: Barlo Satronios ott helyben szörnyet halt, a hercegnőnek azonban, akit már a karjában tartott, haja szála sem görbült... A sötét hős kiömlő véréből fakadt a Gorrano; partjától nem messze örök mementóként mered elő a mocsárból a mennyekből aláhullott szikla, fennen hirdetve Domvik diadalát. A környékbeli nádkunyhók felől, ahol a zarándok jó pénzért lápi vezetőket fogadhat, néhány kanyargós rejtekösvényen lehet megközelíteni. Aki eltökéli magát, hogy emlékbe lepattint róla néhány szilánkot, annak nemcsak az ingovány rejtélyes szörnyeitől kell óvakodnia az úton, hanem a Felföld határán tanyázó vad embernépektől is. A kitartók és a szerencsések azonban valóságos vagyont kaphatnak egy-egy ilyen kődarabért, amennyiben a szakavatott tudósok tüzetes vizsgálat után hitelesnek nyilvánítják.

Maradtam szerető atyátok
Lawarin

Hatodik levél

Tisztes Gyermekeim,

Már csak egy tisztem maradt hátra, amivel az adósotok vagyok. Ezúttal az ünnepekről fogok szólani, amelyek nagyon fontosak a shadoniak számára. Összetartozásuknak, sorsközösségüknek, ahogyan ők szoktak fogalmazni, "vérségüknek" adnak kifejezést velük. Ünnep idején nem illik szomorú dolgokról beszélni, nem rendeznek sem temetést, sem más egyéb - hogy az ő szavukkal éljek - "elválasztó" szertartásokat. Ilyenkor az ember együtt van a családjával, ajándékokat ad és kap, megfeledkezik a nyomasztó gondokról. Nézzétek el, hogy kissé érzelgős vagyok, de fél emberöltő telt már el azóta, hogy ez utoljára megadatott nekem..."

"...Minthogy a Ravallonában használatos naptárak másképpen számítják a hónapokat, errefelé a mi Shadonnal közös ünnepeink is más napra esnek; a tavasz és a bor ünnepe, az aratási mulatság és egyebek. A shadoni asztrológusok az évet négy, egyenként százötven napos szakaszra osztják; az évszakhatárokat a csillagzatok mindenkori állása alapján számítják ki. Az évszkhatároktól számított hetvenötödik napra esik a Tél-, a Tavasz-, a Nyár- és az Őszközép. Sajnos, az időjárás nem mindig követi híven az évszakváltásokat. Persze ez az ünnepek szempontjából nem annyira fontos, de az útra készülődő vándor életét ugyancsak megkeserítheti.

A shadoni ünnepekről talán még annyit kell elmondani, hogy két csoportra osztjuk őket. Az elsőbe a világi ünnepek tartoznak - például a tavaszünnep, a télbúcsúztató vagy a szüreti mulatság. Ezeknek esetenként lehetnek ugyan egyházi vonatkozásai, de elsősorban a szürke hétköznapok színesítését szolgálják. A második csoportba azokat az ünnepeket sorolhatjuk, amelyekkel az Egyház örökíti meg a főbb történeti események emlékezetét - ilyen a godoni bevándorlás ünnepe, a máglyaoszlop szertartása, és így tovább. Ilyenkor jobbára ünnepi körmenetet szerveznek, és a városok utcáin körülhordozzák a nevezetes eseménnyel kapcsolatos ereklyéket.

Az ünnepek alatt némiképp fellazulnak a shadoni társa-

dalom különböző rétegeit elválasztó, születés útján öröklődő osztályhatárok is: nem kell azonban mindjárt arra gondolnunk, hogy ilyenkor a főnemes egy csapszékben issza a karcos alföldi pálinkát az uradalmán dolgozó parasztokkal! Mindössze a formalitások, a merev szertartásosság enged fel kissé - a hagyományok megkövetelik, hogy az ünnepek költségeit mindig a tartományokat kormányzó hercegi családok állják. Az emberek levetkőzik magukról szokott mogorvaságukat, beszédesebbé válnak; a duhajabbja akár hajnalig is ropja fürge körtáncát.

1) **Az Egyház Emlékezete:** Ezek az ünnepek a négy évszak első csillagászati napjára esnek. Ilyenkor avatják föl a tartományi rendházak képviselői a kiszabott kvalitheiát sikerrel teljesítő növendékeket és kiválasztottakat; a papok hálaimát intéznek Domvikhoz, hő köszönetet mondva néki, amiért megtartotta hatalmában az Egyházat. Ezeken a jeles napokon kerül sor az újonnan épült templomok, szentélyek, kápolnák ünnepélyes névadására (mindig valamelyik élőszent oltalmába ajánlják őket); a szertartást követően a papok elhelyezik az oltár alatt az oltalmazó ereklyéket. A téli egyházünnepen tartja éves zárótanácsát az Inkvizíciós Liga; ennek során elkészítik a máglyaperek zárójegyzékét, majd összegzik és minősítik éves munkájukat. Az ülések berekesztésekor jegyzőkönyvbe fektetik az adatokat; ezek hiteles másolata a tartományi rendházak belső könyvtárába kerül, az eredeti példány pedig az Inkvizíciós Liga t központi irattárába. A számvetés és a hálaadás ünnepei ezek, a papok és az Egyház pihenőnapjai.

2) **A Máglyaoszlop Szertartása:** Az elnevezés Domvik teremtésmítoszának egyik mozzanatára utal: a Bálványtestű fölött aratott győzelemre. Az ünnepet a Keleti Ormok között, a Phai-dina (Hegyek Óvta Fennsík) szélén rendezik; ilyenkor celebrálják a Phai Raion (Hegyek Öle) rendházban a szent sszlop szertartását. Az oszlophoz láncolt Ősgonosz jelképes legyőzését, feltámadását és újra elpusztítását a papok hajnaltól hajnalig végigimádkozzák. Egyikük-másikuk közben révületbe esik, s isteni jósálmot lát, amely a rendház következő évi tevékenységére vonatkozik.

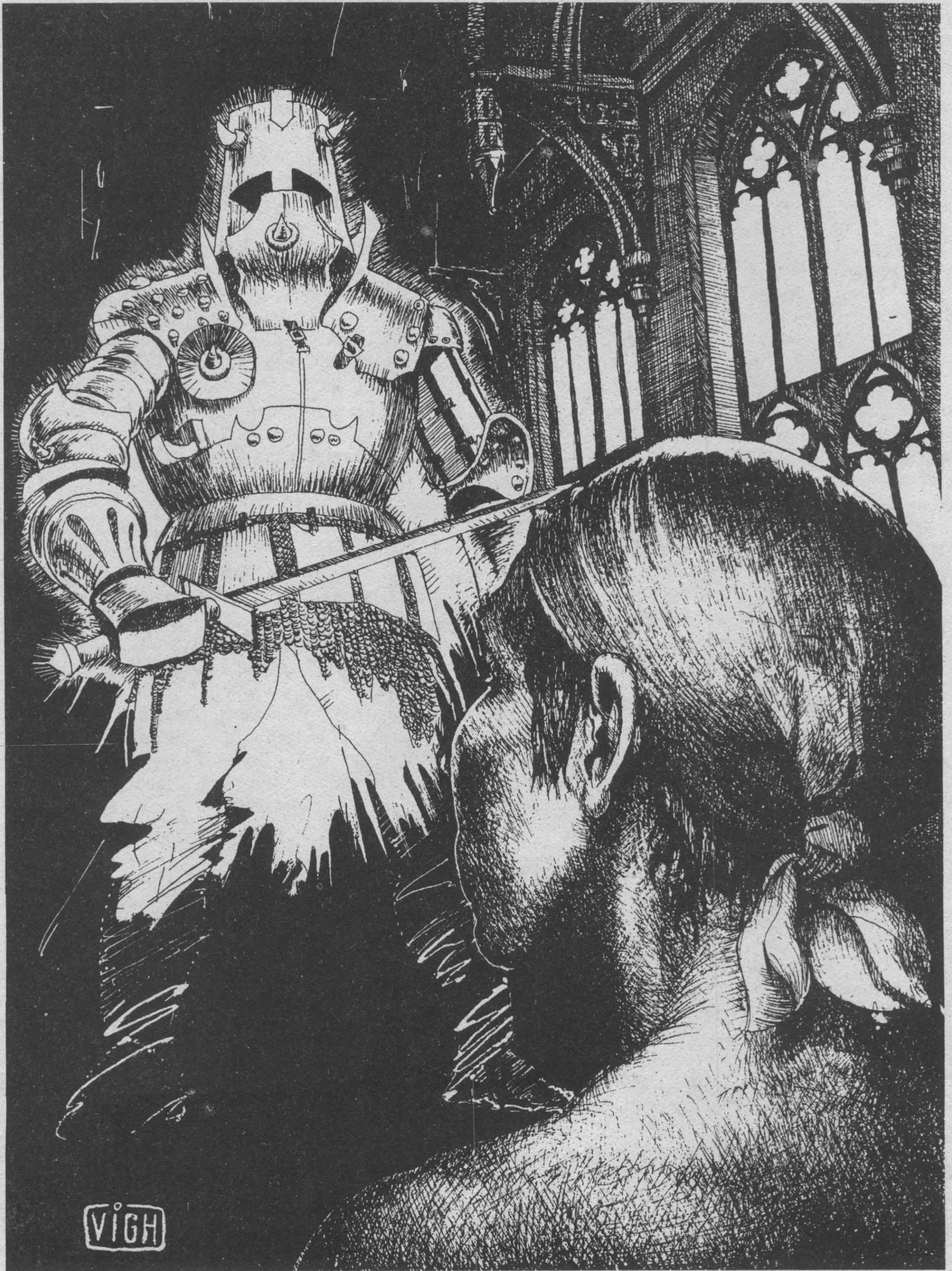
3) **Tavaszünnep:** Általában a Hét Intés Völgyeihez kapcsolódik. A zarándokok hétnapos ájtatoskodás után, lélekben megtisztulva térnek meg otthonukba; ezt követően ülik meg ezt a három-öt napos (vidékenként változó terjedelmű) ünnepet. A szellem már megújult, most a földi porhüvely készül köszönteni a tavaszt, az újjászülető természetet - jól mutatja ez, milyen mélyen gyökerezik a shadoniakban az ősi, ciklikus időszemlélet. A tavasszal beköszöntő újesztendőben a test is részesül a lélek energiáiban, hogy minél eredményesebben állhasson ellen a gonosz kísértésének. Ekkor távoznak a testből a rosszra csábító hajlamok, s pár kurta napra mindenki kitombolhatja magát. Ynev életvidámabb és felszabadultabb népei persze korántsem neveznék tombolásnak, amit a shadoniak ilyenkor művelnek: dorbézolnak egy kicsit, s rövid időre megfeledkeznek minden gondjukról. Ha netán olyasmi is előfordul velük, amit máskor bűntudatosan gyónnának meg a templomfülkében, hát spongyát rá - ekvégre ma tavaszünnepet ülnek!...

4) **A Házasságkötés Szertartása:** Felerészt világi, felerészt egyházi ünnepnap ez, amelynek nincs szabott időpontja - legfeljebb annyiban, hogy az érintett felek igyekeznek kedvező csillagzat alatt frigyre lépni. A házasság a Fényes Birodalomban élethosszig tartó kötelék, amit minden shadoni tiszteletben tart. A ceremónia mindig az egyházmegye egyik templomában zajlik, s vidám eszem-iszom követi, amelynek csupán a családok erszénye szab határokat. A nemesi esküvők a tartományi rendház hatáskörébe tartoznak, ezeket szinte mindig népünnepélynek beillő dínomdánom zárja. Magáról a szertartásról még annyit kell tudni, hogy az Egyház egyik állandó jövedelemforrása, hiszen az áldás és a frigy szentesítése nem kevés pénzbe kerül, s az érte járó összeget a szertartást lebonyolító templom kapja meg.

5) **A Bor Ünnepe:** Hagyományos szüreti ünnepségsorozat, elsősorban Észak-Shadonban lelkesednek érte. A híres borvidékeken ilyenkor kékbe és zöldbe öltöztetik a házakat, és hálát adnak az idei szőlőtermésért Domviknak. Észak-Shadon heves vérmérsékletű, rátarti lakói valóságos megszállottjai a pénzdíjas fogadásoknak. A Bor Ünnepén számos esemény ad alkalmat ilyesmire; mind közül a legkiemelkedőbb azonban a híres ronellai játékokon fellépő csepürágó kompániák vetélkedése. Az előadások rangsorolásakor maga a tartományi herceg vezeti azítészeket, a győztesre pedig már hetekkel korábban fogadásokat lehet kötni a fegyveres őrökkel védett fabódékban. Jókora összegek cserélnek gazdát ilyenkor, a rendről gondoskodó őrgárdáknak ugyancsak sok dolga van.

Hasonló ünnepnapok tanúi lehetünk a közép-shadoni vidékeken is, hol az északiaknál nyugodtabb, szűkszavúbb népek élnek, akiknek a termékeny földek adnak mindennapos munkát, nyújtanak megélhetést. Érthető hát, hogy számukra az év tán legfontosabb szakasza a termés begyűjtése, az aratás. Ilyenkor nem vérbő dorbézolással, hanem fohászokkal és a Mesterségek Versenyével adnak hálát a földi javakért. A legnagyobb elismerést vívja ki az a mester, aki ezen a versenyen az élen végez - a bírák valamennyien hozzá hasonló csizmadiák, kádárok vagy éppen asztalosok. Az indulás becsületbeli ügy minden mesternek, egyúttal jó alkalom arra is, hogy az ifjak mesterjogot szerezzenek a rangidősektől az ipar kiváltására - persze csak akkor, ha megfelelő minőségű munkát tudnak felmutatni.

Maradtam szerető atyátok
Lawarin


VIGH

Ynevi arcképcsarnok

Airun al Marem: Pyarron szerint 3644-ben született, pyarroni nemesi családban. Darton isten papjává 3663-ban szentelték. Rendhagyó módon értelmezte istenének tanításait. Karizmatikus egyénisége hamar követőket szerzett neki. 3675-ben találkozott a Vaskezűként emlegetett Alexszel. Utazásaik során egy éjszaka istene testet öltött előtte, felszólította, hogy alapítson számára birodalmat, s szent pallossal ajándékozta meg. A megnyilatkozás nem maradt hatástalan: Airun Alex segítségével létrehozta a Darton-lovagok rendjét, s szakított a pyarroni hagyományokkal. Darton-papok sokasága csatlakozott hozzá, mozgalma rohamosan terebélyesedett. 3676-ban, Pyarron pusztulásakor Darton legfőbb papjának, prófétájának és földi helytartójának kiáltották ki. Még abban az évben különvált a Vaskezűtől, és csatlakozott egy társasághoz, amelynek célja Amhe-Ramun elrejtett fegyverzetének megszerzése volt. Nem rejtette véka alá, hogy a zsákmányolt isteni ereklyéket eljövendő birodalma javára szándékszik felhasználni. Ekkor ismerkedett meg Alyr Arkhonnal, s szoros barátság szövődött kettejük között. 3677-ben, a fegyverekhez vezető úton elesett, istene azonban új életet lehelt belé, hogy folytathassa a harcot Amhe-Ramun és szolgái ellen. A társaság nem járt sikerrel. Airun Al Marem északnak vette útját, hogy a Darton-hívők számát tovább gyarapítsa. 3685-re lovagrendje hallatlanul megerősödött, ám ekkorra Pyarron is kiheverte a kráni Dúlás okozta megrázkódtatást, s kitagadta Airun al Maremet, renegát szektájával együtt. A próféta válaszul szent háborút hirdetett a város ellen, amelynek hatására rablóhadjárat rablóhadjáratot követett a Délvidéken. 3691-ben Airun végleg Északra települt, s székhelyét a Városállamokhoz tartozó Rowonba tette át.



Alyr Arkhon: Ember anyától, elf apától származó félvér. Erionban látta meg a napvilágot ikertestvérével, Tret Arkhonnal együtt, Pyarron szerint 3610-ben. Apja, a Sirenar Szövetség harmadik hercege születése után két évvel, egy Calowynra indított expedíció során eltűnt. Anyja, két gyermekét nővérére bízva, 3614-ben K'Harkad ikerhegye felé vette útját, hogy részt vegyen a Livinai Gyülekezet tízévenkénti összejövetelén. A sors különös szeszélye folytán a K'Wyn Lioron átkelve Tharr szerzeteseibe botlott kísérőivel, s a velük vívott küzdelemben alulmaradt. Alimare Vinielt, a Livinai Gyülekezet hierarcháját 3614-ben feláldozták Tharr oltárán: Alyr és testvére árván maradt. Nagynénjük hosszas töprengés után, 3619-ben Alyrt Doranba, Tretet Shadonba küldte tanulni. Tret, a fiatalabb fiú rövidesen a Szürkecsuklyás Rend néven ismert alvilági szervezet soraiba került, Alyr pedig a mágikus tudományok novíciusa lett. Hamar kitűnt éleselméjűségével, de amikor választania kellett az elméleti és alkalmazott mágia ágazatai közül, mesterei legnagyobb megdöbbenésére a nekromanciának kötelezte el magát. Húsz évet töltött a dorani Szarvtoronyban, a nekromancia északi fellegvárában. Adeptusi beavatására 3644-ben került sor. Ezután újabb két évtizeden át ki sem tette lábát a Szarvtoronyból: Abdul al Shared munkáját, a *Necrografiát* tanulmányozta, s megírta első könyvét, mely a nekromancia újszerű értelmezésével tűnik ki. Mindezenközben tucatnyi saját varázslatot dolgozott ki, s mikor 3666-ban öccse találkozóra hívta Erionba, végre felkerekedett. A találkozás mély benyomást tett rá, szívébe zárta Tretet, s az ő oldalán járta a világot négy esztendőn át. 3670-ben öccse eltűnt, s két hónap múltán megérkezett



halálának híre. Alyr megkeseredett. Ettől fogva a halált kereste maga is: résztvett a 3671-72-es toroni hadjáratban, de még sebet sem sikerült kapnia. A következő évben ellátogatott a Sirenar Szövetségbe, majd, mivel ott sem találta a helyét, átkelt a Riegoy-öböl túloldalára, s bejárta a Shanice-hegységet. Hogy itt pontosan mire bukkant, soha senkinek nem árulta el - életkedve azonban visszatért, noha cinikusabb lett, mint valaha. Sietve Doranba ment, ahol hamarosan a Varázslótanács tagjai közé választották. Függetlenségét mindvégig megőrizte, noha alkalmanként a Vörös Hadurak szolgálatába állt; 3676-ban Amhe-Ramun fegyvereinek elpusztítására indult. A kudarcba fúlt küldetés a tapasztalatokon túl Airun al Marem barátságával gazdagította. Csodával határos menekülésének végállomása ismét Doran. A varázslóállamból két év múlva indult útnak megint, és alighanem Calowynra hajózott. Tizenkét évet töltött távol, s mikor hazatért, nagyobb erőknek parancsolt, mint bármikor azelőtt.

3691-ben Gro-Ugonban bukkant fel, hogy Orwella követőit kijátszva megszerezze a fekete tőrt, amelynek segítségével a doraniak a Kitaszított újbóli testet öltését remélték megakadályozni.



Birak gal Gashad: A Hetedkor leghíresebb gro-ugoni vezére; alakja köré már életében legendák szövődtek. Az ork írásbeliség hiányosságai miatt nehéz - ha ugyan nem lehetetlen - születésének pontos dátumát meghatározni, ám szinte bizonyos, hogy a nagy esemény a P.sz. 3500-as évek elején történt: gal Gashad tetteiről a XXXVI. század folyamán már rendszeresen megemlékeznek az északi krónikák.

Azt tartják róla, az orkok által ismert világ egészét bejárta - erre vall, hogy számos nyelvet beszélt, s hogy ízlése, stílusa is pallérozódott valamelyest. Toron oldalán vett részt a Tizenkettedik és Tizenharmadik Zászlóháborúban; Calyd Karnelian apjához, Abaszisz partmenti szigeteinek akkori hercegkapitányához a fegyverbarátság erős köteléke fűzte.

Százötven évesen, bölcsen és viharverten, élő legendaként tért meg fajtársai közé Gro-Ugon gyepűire. Párviadalban legyőzte a Látók törzsének főnökét, s átvette az uralmat az orkok által Ag'Garachnak (Nagy Lapos) nevezett síkságon. A nemzetségek 3624-es háborújában megint diadalmaskodott, ám sikerével számos ellenséget szerzett más törzsek, valamint a Kard Testvériség soraiban. 3640 telén híre kelt, hogy bérgyilkosok végeztek vele - a szóbeszédek hátterében természetesen ő maga állt. A Látókat ettől fogva hivatalosan elsőszülöttje, Damghur vezette, akit számos különös fortélyra - így a betűvetésre is - kitanított.

Tudomásul vette, hogy népe rabszolgákat tart, bár a szolgák leölését és kínzását nem engedte - az okos önérdek mást diktált neki. Áldását adta a Kacagókkal kötött formális szövetségre, ám kíméletlenül torolt meg minden, a Látók életterének megnyirbálására irányuló kísérletet. Számos asszonyt emelt maga mellé, akiktől az idők során - óvatos becslések szerint - két-háromszáz gyermeke született.

A titokzatos Bid'Barugh (Acélkarú Szellem-Atya) tudata fejlesztésében találta meg az igazi felüdülést. Bár megjelenése nem sokban különbözött a többiekétől, tiszteletet parancsoló személyiségével első látásra kiritt közülük, s vad hangzású nyelvezetükön emberi fül számára is méltóságteljesen tudott szónokolni. Elméjének hatalma idős korára - mire szedettvedett hadai egységes, ütőképes sereggé lettek - egy kalandozónak is dicsőségére vált volna.

Különleges képességeit és rendkívüli intelligenciáját felhasználva rövid időn belül olyan államot hozott létre, mely ha fővárosa nem is volt - sőt, területileg sem lehetett behatárolni, hisz a törzsek állandó vonulásban, mozgásban voltak -, szervezettség dolgában az északi birodalmakkal vetekedett. Gal Gashad mesterien egyensúlyozott Toron és a Szövetség között a tizennegyedik Zászlóháború során: zsákmányszerző hadjáratot indított délnyugatnak, az erősségek, a seregek útjából azonban rendre kitért. Mondják, tanáccsal látta el a kilencedik lobogó visszaszerzésére küldött kalandozókat, s hogy ügynökei számos információt váltottak csengő aranyakra Doranban - igaz vagy sem, tán csak ő maga tudja. Kétségbevonhatatlan tény, hogy a Szövetség vinali győzelmének híre már a hazavezető úton érte, s hogy csapataival már-már csodás módon tért ki a délnek



zúduló ilanori lovasság útjából; mikor Gro-Ugon gyepűin harcba szállt a Vérivók megritkult seregével, győzelme egy pillanatra sem lehetett kétséges.

A belháború - akár az embereké - persze nem fejeződött be egykönnyen. A Kard Testvérisége által feltüzelt Irtóztatók és Irgalmatlanok, no meg a Vérivók hírmondói kemény ellenfélnek bizonyultak. Gashad, hogy fölényüket kiegyenlítse, maga mellé állította és felfegyverezte a Holdimádókat - e kis lépés döntő fordulatot hozott a küzdelem menetében. 3702-ben az Acélkarú Szellem-Atya csapatai elfoglalták Reagot, felégették a Kard Testvériségének Fekete Erődjét, s kíméletlenül leszámoltak a Weeb'Bhaeru-Shadagg'Ghaukar (a Bhaer-Shadaggnak Tetsző Nagy Liga) ellenségeivel. Gal Gashad itt állta ki utolsó próbáját: úgy határozott, nem koronáztatja magát Gro-Ugon királyává. A Hat Törzs Szövetségének vezérlő főnöki posztját - s a vele járó terhek legjavát - másodszülöttjének, Badridnak engedte át, majd kíséretével a fővároshoz közeli Arush-Muggába vonult vissza.

Itt keresték fel utóbb (P.sz. 3711-ben) a Tier Nan Gorduin nyomát kutató kalandozók. Gashad, aki kémei révén már tudott róla, hogy a hírneves bárd az északnyugati bányák egyikében raboskodik, menlevelet, harcosokat és szekereket bocsátott az emberek rendelkezésére, de nem fogadta el aranyaikat - e gesztus egy három évszázadot átölelő pályafutás méltó záróakkordja volt. Alyr Arkhon és társai kiszabadították Gorduint, s noha megtartaniuk nem sikerült (a bárd ekkor már az Álmok Őrének befolyása alatt állt) néhány nappal később Látó harcosok díszkísérete mellett, bántatlanul hagyták el Gro-Ugont.

Gashad teste Pyarron szerint 3715 óta kősírban pihen a Zeeb folyó torkolata közelében, ahol valaha megszületett. Szarkofágjára ismeretlen kezek vésték a Közös Nyelvű feliratot: HŐS - ÉS MAJDNEM EMBER.

Calyd Karnelian: Abaszisz partmenti szigeteinek szülötte, Antoh-hitű hercegkapitányi család sarja; a Pyarron szerinti 3645. esztendőben jött a világra. Hosszú életet élt: a Tier Nan Gorduin nyomát kutató yllinori embervadász, Tristana még a P.sz. 3700-as években is szót válthatott vele.

Karnelian pályafutását apjának és elődjének számos vétke, Toron melletti kiállása határozta meg. A Quirontenger északi partján gyűlölt, megvetett volt családja neve, a terjengő mendemondák már a kereskedelmi kapcsolatokban is fennakadást okoztak. Calyd viszonylag fiatalon, az Ifinben székelő nagykirály és a toroni boszorkánymesterek akarata ellenére került tisztségébe - beszélik, a sikerben része volt az akkor még ifjú ilanori dalnoknak is -, s ettől fogva mindent elkövetett, hogy a famíliája becsületén esett csorbát kiköszörülje. A sors ismét összehozta Tier Nan Gorduinnal; kettejük ismeretsége a tizennegyedik Zászlóháború idején mélyült igaz barátsággá, mikor Gorduin - noha a Szövetségtől erre külön utasítást nem kapott - kimenekítette Alidarból a hercegkapitány jövendőbelijét, a fejedelmi párnak nevelt Salinát.

Karnelian megerősödve került ki az éveken át húzódó fegyveres konfliktusból, s bár úgy döntött, meghagyja Abaszisz trónján a legyőzött nagykirályt, szigetbirtokát ettől fogva igazi szuverén módján kormányozta.

Azt tartották róla, nem csupán a Szövetség koronás fői és a dorani mágusok bizalmát élvezi, de birtokában van az abbitacél előállításának módszere is. Tény, hogy a hercegkapitány falanxai nagy mennyiségben használták e kivételesen kemény fémet, s hogy a nagykirály évtizedeken át aranyak tízezreit küldette Karnelian kincstárába - a közhiedelem szerint azért, hogy az Ifinből kiszivárgott titok legalább a tág értelemben vett "családban" (a déli parton) maradjon.

Graum Hegdrok: A Hetedkor kétségtelenül leghíresebb goblin kalandozója, az Északi Szövetség kémszolgálatának oszlopos tagja, Alyr Arkhon és Tier Nan Gorduin jóbarátja; a hagyomány szerint a tizennegyedik Zászlóháború alatt a Kilencedik Vörös Hadúr kíséretéhez tartozott.

Születésének időpontját illetően találgatásokra kell hagyatkoznunk. Tier Nan Gorduin egy, az abaszíszi Calyd Karneliannak küldött levelében úgy fogalmaz, hogy



Graumhoz fűződő barátsága a hercegkapitány országlásával egyidős - Hegdroknak tehát a Pyarron szerinti 3669-et megelőzően kellett világra jönnie.

Az ügynökök többségéhez hasonlóan önéletírást ő sem hagyott hátra, pályafutásáról csupán a történelmi tények vizsgálata, no meg a kocsmai szóbeszédek alapján alkothatunk hozzávetőleges képet. Mondják, a félvad goblinból az ifjú Tier Nan Gorduin faragott civilizált lényt, miután - mert szüksége volt Graum helyismeretére - kiváltotta egy törpe csapattest fogságából. A küldetés sikeres végrehajtása után Hegdrok megszökött tőle, s jó tíz éven át kalandozócsoportok nyomában járta a kontinenst: lopott, csalt, olykor harapott is; sokat emlegetett ujjperc-füzére állítólag ebből az életszakaszából való.

A Pyarron szerinti 3680-as évek elején sikerült a bárd nyomára bukkannia Erionban, aki - mit sem törődve a goblin veszett hírével - folytatta tanítását, majd az Inkvizítorok Szövetségének figyelmébe ajánlotta. Alyr Arkhon a köztiszteletben álló inkvizítor, Doval Tauwathar egy jelentésében találkozott először Graum nevével. Felkereste hát, és olyan ajánlatot tett neki, mely szavatolta számára a helyet Ynev minden valamirevaló széphistóriájában.

Hegdrok kémtevékenysége során a világ minden táján megfordult, idővel némi - passzív - mágiaismeretre is sikerült szert tennie; ízléséről, eleganciájáról a P.sz. 3680-as évek végén már csodákat meséltek. Kitüntette magát a toroni hírszerzés fejével, Sigur báróval vívott titkos háborúságban, utóbb a Vörös és Fekete Hadurak tizennegyedik nagy összecsapásában is. Jelen volt Lord és Lady Karnelian esküvőjén Abasziszban, ahol a hercegkapitány - az arájának tett szolgálatok jutalmául - századosi ranggal és egy drágaköves nyakékkel ajándékozta meg.

Hegdrok méltónak bizonyult az emberi lények belévetett bizalmára. Részt vett a kalandozók Pyarron szerinti 3699-ben indított niarei expedíciójában, s helyet szerzett magának a Bátrak Karavánjában is, mely Tier Nan Gorduin megmentésére indult Gro-Ugon földjére. Esztendőkön át kísérte útján Rosanna de Lamart, ám a vele együtt kiállt megpróbáltatások sem tántoríthatták el kötelességétől: legjobb barátja, a bárd mellett állt az ősi Archenar falain, midőn Gorduin néhai szerelme, Eriel lelkéért küzdött Bast-Felice démonával. Az utolsó küldetés végeztével Alyr Arkhonnal együtt tért meg Doranba.

A hagyomány szerint gnóm nőt vett feleségül, utódait pedig e nagymúltú nép gondjaira bízta, mielőtt - mestere, a nekromanta oldalán - eltávozott Ynev világáról.



Igrain Reval: E vándorló szerzetes bejárta egyész Ynevet. Életcéljának tekintette, hogy az elképzelhető legteljesebb földrajzi értekezést hozza létre a kontinensről.

P.sz. 2412-ben indult útnak, és nem egészen egy évtized alatt feltérképezte az egész Dorlan-medencét, a környező pusztaságokkal egyetemben. A 2421-es esztendő már a Déli Jégmező kolostorainak egyikében találja, ahol egy rég letűnt kultúra emlékei között megleli az ún. Crewoini Őstárat. A kilenckötetes mű teljes feldolgozására már nem jutott ideje: a kolostor-rendszerben kirobbant lázadás miatt menekülnie kellett.

Pár évre rá a déli elfek földjén, Elfendelben és a Lasmosi-öböl másik partján folytatta kutatásait. Az elfek barátsággal fogadták, s maguk is hozzájárultak munkája sikeréhez. Földjük igencsak lenyűgözte Igraint, aki így ír: "..országuk a kis tavak, a lankás rétek és a gyönyörűségesen komor fenyőerdők hazája. Klímája a mi kora tavaszunkhoz fogható, felettébb ritkák a nagy hidegek; a levegőt mindenkor egészséges frissesség jellemzi.."

Az öböl túlpartján csak barbár nomád törzseket talált, ezek több ízben jelét adták ellenséges érzületüknek. Az utazó állandó veszedelmek közepette mégis majd egy évig kalandozott a majdani - Mogorva Chei által 3592-ben megalapított - Yllinor földjén. Végül visszatért az elfek közé, akik kérésére hajót szereltek fel. Ezzel indult neki, hogy fellelje az elfek legendás őshazáját, Tysson Lart, hogy felkutassa a fél évezrede elpusztult fővárost, Tyssont. Tengeri útja másfél évig tartott, ezalatt többször is kikötött a Tysson-öbölben fekvő szigetek némelyikén. Mikor végre partra lépett, a Kráni Hegység övezte erdőségben már nem telhetett túl sok öröme: a Kránból áradó gonoszság köd gyanánt ülte meg a tájat. Szerencséje is cserbenhagyta: a valaha volt elf főváros tanulmányozása közben népes orkcsapat támadt az expedícióra. Igrain kísérőinek legtöbbje odaveszett a küzdelemben, őt harmadmagával Kránba hurcolták és bebörtönözték.

A huszonkettedik hónapot töltötte már rabságban, mikor portyázó Krad-lovagok egy csoportja kiszabadította, és három hónap alatt, kalandos körülmények közt hazajuttatta Pyarronba. Fogságának kézzel fogható emléke is akadt: a Birodalmi Emlékezet, amelyet a börtönéül szolgáló várkastély könyvtárából hozott magával. Rabságát, szenvedéseit egyébként nem tartja cél nélkül valónak: "..habár szándékomban állt, valószínűnek tartom, saját akaratomból soha el nem jutottam volna a Gonoszság földjére. Kínkeserves utam során számos érdekes megfigyeléssel gazdagodtam. Noha a legendák mást állítanak, e tűzhányókban bővelkedő birodalomban nem csupán szörnyetegek élnek. Mi több, legalább annyi emberi települést, várost láttam, ahány rémtanyát. Igaz, az itt élő embereken a Sötétség bélyege izzik: tartásuk görnyedt, rosszindulatot sugárzó tekintetükből ítélve inkább vélhetnénk őket orkszármazékoknak, mint közönséges halandóknak.."

Miután kipihente kráni kalandját, s megírta a Geoframia idevonatkozó kötetét, Északra indult, s haláláig az ottani birodalmakat járta.

Kylwog tel Shankar: Vészterhes hírű zsoldos-kalandozó, pályafutását a Láncbarátok rabszolgakereskedő testvériségénél kezdte. Beszélik, jövevény volt ebben a világban, aki a kaotikus viszonyairól nevezetes Hatodkorban sokkal otthonosabban érezte volna magát.

A Pyarron szerinti 3680-as évektől kezdve Erionban tanyázott. Feljegyezték róla, hogy a város falai közt mindenkor mértékletesen és szelíden viselkedett, a nagyvilágban, küldetések alkalmával vedlett csak vissza alattomos fenevaddá. Rabja volt a szikrafű nevű ajzószernek, megszerzése érdekében a legaljasabb gaztettektől sem riadt vissza.

Kora ifjúságától haláláig szerelmi viszonyt folytatott egy vén abasziszi boszorkánnyal, aki hatalmát arra használta, hogy Shankar előtt - s kizárólag előtte - csábos alakban jelenjen meg. A boszorkány közvetítésével vállalt munkát Abasziszban a tizennegyedik Zászlóháború első esztendejében: egy északi kalandozócsapat felmorzsolása lett volna a feladata. Nem hátrált meg akkor sem, mikor kiderült, hogy a Kilencedik Vörös Hadúr és kísérete az ellenfele: a nagykirály felkínálta aranyak túl nagy csábítást jelentettek. Bízott rátermettségében, s persze abban az abasziszi falanxban, melynek felderítőjeként az északiakkal szembekerült - vesztére. Rosanna de Lamar és társai legázolták a lándzsásokat, Shankar pedig az ilanori bárd, Tier Nan Gorduin nyílpuskájától kapott halálos sebet.



Lándzsás Erik: A Pyarron szerinti 3650-es években tűnt fel először Yneven. Állítása szerint Calowynről, a kyrek őshazájából érkezett. Kalandozásai közben szoros barátságba került az Északi Szövetség egyik nagyurával, Eren uralkodó hercegével, Eligorral. Indulatos természete sok helyütt bajba keverte: több városból mindörökre kitiltották, itt-ott halálos ítéletet is kiróttak már rá. Toronban és egy tucat városállamban vérdíjat tűztek ki a fejére, minek következtében jó ideje bújócskázik az Ikrek szektájának embervadászaival. Kitűnő harcos, egyedülálló lándzsaforgató hírében áll. Tucatnyi kétes hitelességű történet kering róla, tény azonban, hogy P.sz. 3673-ban harmadmagával részt vett Gro-Ugon királyának meggyilkolásában, és tagja volt annak a csapatnak is, amely a Kard Testvériség Elátkozott Vidékre költözött nagymesterét 3679-ben saját kastélyában tette el láb alól.

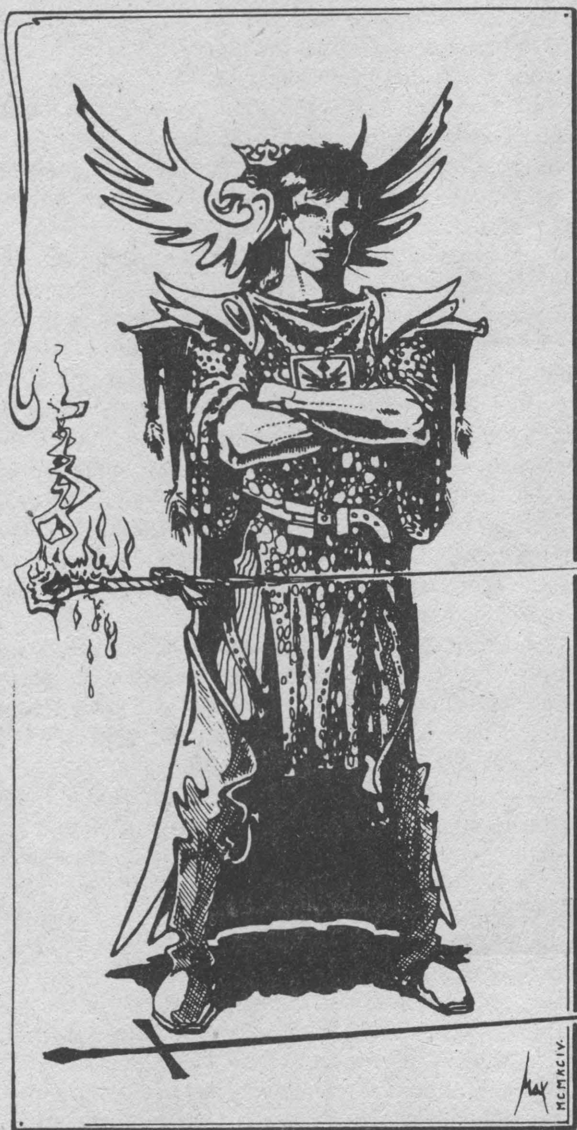
Mogorva Chei: Eredeti neve Chei O'Shenon; Pyarron szerint 3295-ben, Shenon bárójának második fiaként született Ilanorban. Korán Erenbe került, s az akkori idők egyik legnagyobb mesterétől sajátította el a fegyveres és szabadkézi harc fortélyait. Valószínűtlen gyorsasága és ügyessége hamar ráirányította a figyelmet. Szép jövőt jósoltak neki Ilanorban, de nem volt még tizenkilenc éves sem, mikor tanulmányait befejezve hazatért, s megölte bátyja testőrkapitányát, aki megsértette. Menekülnie kellett. Délre vezető útján ismerkedett meg az akkor még szintén huszonéves varázsló adeptussal, Sonnorral. Együtt maradtak, s hamarosan Ynev leghíresebb kalandozó-párosává váltak.

Chei hallgatag, nehezen barátkozó, hirtelen haragú férfivé érett. Már a kezdet kezdetén elkötelezte magát Arel mellett, s halálmegvető bátorságával, lehetetlen vakmerőségével nemsokára magának az istennőnek a figyelmét is felkeltette. A Pyarron szerinti 3320-ban Kránban járt, ahol - máig érthetetlen okból - bizalmába fogadta a Tizenhármak egyike, s egy gyűrűvel ajándékozta meg, amely büntetlenséget biztosított számára a Gonoszság Földjén. Ezek után egy időre eltűnt Ynevről, s a feltételezések szerint más Elsődleges Anyagi Síkokon kalandozott. Magányosan érkezett vissza Ynevre, a Shadon Birodalom kellős közepére, ahol összeismerkedett egy alkimistával. Az különböző szolgálatai fejében egy kardot ajánlott fel neki. Chei elfogadta az adományt, s botorul cselekedett, mert a penge átkozottnak bizonyult: rákényszerítette akaratát, s Shadonszerte hírhedett papgyilkossá tette. A Sátán szolgájának kiáltották ki, valóságos hajtóvadászatot indítottak ellene. Szorult helyzetéből barátja, Sonnor mentette ki: végérvényesen megszabadította az átkozott kardtól. Arel tudtára adta, hogy visszafogadja kegyeibe - ekkortájt tett szert legendás fegyverére, az Eldírre is.

A sonioni opál elorzásával magára haragította Kránt, nem egyszer került szorult helyzetbe, ám útja során újabb társakra lelt egy Gáin nevezetű törpe s egy Maestróként emlegetett shadoni bajvívó személyében. Tíz éven át elpusztított kráni települések, porig rombolt városok jelezték útját. P.sz. 3342-ben felhagyott a gyilkolással. Pyarronba ment,

ahol Arel papi misztériumaiba avatták. Ismét idegen létsíkra távozott, s mikor visszatért, egy kétszarvút hozott magával, ráadásnak megszerezte a Titkos Szekta egyik szerzetese, Lanog barátságát.

Kétszázötven éven át hol itt, hol ott bukkant fel Yneven, mindig ott, ahol legforróbb volt a helyzet - az összes létező csatában részt vett. P.sz. 3589-ben elhatározta, hogy új birodalmat alapít, ezért kétszázhetvenöt év után hazatért Ilanorba, hogy az államalapítás ügyének harcosokat, családokat toborozzon. 3590-ben hárommillió ilanori indult vezetésével délnek. Két év leforgása alatt - a hagyomány szerint száz csata árán - végighaladtak egész Yneven, a elfoglalták választott hazájukat, Új-Ilanort, amely később az Yllinor nevet kapta. Chei igazi politikusként járt el: övéin kívül csakhamar hazájának mondhatta földjét a tarranok népe, néhány keleti barbároktól származó törzs, s az erdei elfek két nemzetsége is. P.sz. 3610-re felépítették fővárosukat, Ru-Shenont. Suttogják, az aratás ünnepén Mogorva többször elmosolyodott, s egyszer - egyetlenegyszer - hangosan felnevetett.



Noha istennőjébe, Arelbe szerelmes, feleségül vett egy niarei hercegnőt, aki 3672-ben fiút szült neki.

Rahim el-Haszra: A Taba el Ibara pusztaságban fekvő emirátus, El Hamed legnevesebb vezíre P.sz. 3661-ben született a jóval jelentéktelenebb Haszra városában. Egy kétes szavahihetőségű legenda szerint tevehajcsár apját hasonszőrű társai fojtották meg Erionban. Anyja példás szigorral egymaga nevelte fel - Rahim sokak szerint életét köszönhette a tőle elsajátított ravaszságnak. Üzleti érzéke, hírhedett alkalmazkodóképessége révén sikerült beverekednie magát El Hamed kereskedőcéhének döntéshozó testületébe, s nem sokkal ezután a "Véreskezű"-ként emlegetett Malik al-Avdal tanácsnoka lett. Ura halála után egy ügyes húzással sikerült elhárítania a várost fenyegető vészt, kegyébe fogadta maga az emír - akit a sors iróniájaként csakhamar háttérbe szorított bölcsességével. Történelmi nagyságát legfényesebben a Manifesztációként emlegetett isteni lény - az Elsődleges Anyagi Síkra betört Amhe Ramun - ellen vívott háborúban bizonyította. A krónikákban leggyakrabban előforduló jelzői: *Umar-Ahnat*, vagyis Égi Ravaszságú, és *Kalit ab Bhín*, azaz Északbarát.

Ral da Ranga: A Pyarron szerinti 3655-ben született dwoon középnemes, 3681-től Ranil naplovagrendjének nagymestere, a Dwyll Unió legkiválóbb stratégája, 3739-ben bekövetkezett haláláig a Hetedik Vörös Hadúr.

Nevét nem elsősorban a Davalon falai alatt P.sz. 3692-ben vívott csata, hanem az azt megelőző hetek manőverei tették Ynevszerte ismertté; a Ranga-féle kettős hurok kötelező tananyag a kontinens valamennyi hadászati akadémiáján. A felmentő seregek érkezéséig - majd három napon át - küzdött két Fekete Hadúrral Sagrahas mezején, ahol két célt is megvalósított: sikerült elejét vennie a székváros bukásának, s megakadályozta, hogy a toroni csapatok Davalont megkerülve zúduljanak tovább.

A Vinalinál 3695-ben zajlott ütközetben ártó mágia sebezte meg, ő mégis ezredei élén maradt egészen a hadjárat befejezéséig. Hazatérése után - a legenda szerint legalábbis - egy teljes esztendeig szunnyadt Ranil oltárán.

Rosanna de Lamar: A Lan o'Vorn családot valaha Eren legbefolyásosabb és leggazdagabb famíliájaként tartották számon, ám a Pyarron szerinti 3600-as évek végére úgy tűnt, a Lan o'Vornok dicsősége leáldozóban van: a család-



ban egyetlen leánygyermek született, és sem egyenes, sem oldalágon nem akadt fiúörökös.

A leány a Rosanna nevet kapta. Szülei mindent elkövettek annak érdekében, hogy nemesenszületett hölgyhöz méltó neveltetésben részesüljön - a korabeli szokásoknak megfelelően otthonától távol, makulátlan hírű főúri házban. Apja - Eligornak, Eren hercegének egyik kamarása - abban a kegyben részesült, hogy lányát az erigowi udvarba küldhette kiművelődni az etikett, a társalgás, az irodalom, a tánc és a zene művészetében. Az említett órák ellen nem is volt semmi kifogása Rosannának, ellenben a hímzés, a birtokigazgatás, a gyermeknevelési elvek vad ellenkezést váltottak ki belőle. Őszintébb pillanataiban szülei is elismerték, hogy lányukat elkényeztették, ám ezzel a nehézséggel az erigowi udvarnak kellett - kellett volna - megküzdenie.

A gyönyörű gyermek, miután daccal, konoksággal nem ért célt, taktikát változtatott. Mosolyával, hízelgésével elérte, hogy kardforgatást tanulhasson, természetesen a legjobb udvari fegyvermesterektől, majd elsajátította a mentális energiák alkalmazásának módozatait, némi mágiaelméletet és -gyakorlatot, s persze az énekmondás összes csínjátbínját. Ahogy cseperedett, helyzete egyre könnyebb lett; mire betöltötte a tizenötöt, már esti szórakozást keresve osont végig éjszakánként a palota folyosóin, és kiszökött valamelyik ifjú lovagjával a kardvívást gyakorolni. Lelkes kísérői szívesen elvitték Erigow kocsmáiba, ahol szülei és nevelői által minden bizonnyal kétes elemeknek ítélt férfiak - kalandozók - nemesenszületett hölgyekhez egyre kevésbé illő tudományokra okították.

Rosanna tudta, mit akar. Bárddá lett, s mindannyiszor dühös elégedetlenség töltötte el, amikor híres hősökről szólt a dal. ùgy érezte, az ember életének egyetlen célja lehet: elérni, hogy évszázadok múltán is róla énekeljenek, hogy hírnevet szerezzen - bármi áron.

Ám ha álmairól beszélt, rá kellett döbbennie, nem veszik komolyan. A férfiak többsége meghalt volna egy mosolyáért, de ha arra került a szó, hogy dicsőséges csatákat vezet majd, és megfejti a kontinens nagy titkait, hódolói sem tudták elleplezni kétkedésüket, a jobb érzésűek a megértően sajnálkozó mosolyt.

Csodaszép, de fékezhetetlen és akaratos, eladósorban lévő lány tért vissza az ereni udvarba, hogy - szülei szándéka szerint - megfelelő férjre találjon, s fiúörököst szüljön neki.

Rosanna unatkozott. Az udvarban egyetlen szórakozást talált magának: sorra elcsábította a férfiakat - különösen azokat, akik először közömbösnek mutatkoztak iránta -, majd kaján elégedettséggel szemlélte az érte vívott párbajokat, hisz tudta, hogy a győztest többnyire még ő is legyőzte volna.

Egy nap népes kíséretével Erenbe érkezett Alidax úrnője. Senki nem értette, vajon mivel láncolta magához a hírhedett boszorkány Iriogo Orelt, a kor legnagyobb bárdját; tény mindenesetre, hogy a dalnok az asszony hódolójaként tűnt fel. Akik ismerték Rosannát, nem lepődtek meg, amikor a lány elhatározta: épp ez a férfi kell neki. A férfi, akiről még ő is tudta, sokkal többet ér bármely eddigi hódolójánál.

A küzdelem hetekig tartott, végeredménye szenvedélyes szerelem lett. Bár az udvar - meglepő módon - a szerelmesek pártján állt, Alidax úrnője hamarosan ráébredt az igazságra, és szörnyű bosszút állt: mágikus praktikáival úgy elcsúfította vetélytársnőjét, hogy Rosannának attól fogva csak a legkeményebb férfiak voltak képesek undor nélkül az arcába nézni.

Megkezdődött egy kalandozó pályafutása. Rosanna nekivágott a világnak, hogy gyógyírt keressen az átok ellen, amellyel szemben az Északi Szövetség mágiahasználói tehetetlennek bizonyultak. Abban reménykedett, hogy a legendás anuriai holdfény meggyógyíthatja. Ebben az időben vette fel a de Lamar nevet: ha ilyen csúfságként kell tengetnie napjait, legalább a családra ne hozzon szégyent. Különben is, az új név sokkal jobban rímel.

Erionban csillant fel először a remény, hogy az elveszett Godorai Függőkertben meglelheti a kulcsot Anuriához. Ekkor már nem volt egyedül: társakkal indult el a Függőkert felé, köztük egy rongyos, műveletlen, félvad goblinnal, Graum Hegdrokkal.

A Függőkertben ismét lángra kapott Rosanna nagy titkok leleplezése iránti szenvedélye. Megtudta, hogyan csaptak össze egymással a kyr istenek a Birodalom bukásakor. Az első rejtély - s az első találkozás Weilával, aki utóbb az ő sorsának is kovácsa lett.

A csapat tagjai kimódolták, miképp juthatnak el Anuriába, az indulásra azonban nem kerülhetett sor azonnal: a kalandozók fogságba kerültek, és hamarosan Gro-Ugon bányáiban találták magukat.

Mondják, Észak-Yneven a Fekete Hadurak fennhatósága alatt három olyan börtön működik, ahonnét lehetetlen megszökni: Gro-Ugon bányái, a Tűtorony Ifinben és a Boszorkánybörtön Shulurban.

Az elsőből sikerült a szökés; Rosanna csapata hosszas vándorlás után eljutott Anuriába. Nem sejtették, hogy egyik társuk hivatalos küldetésben jár: az anuriai sárkánylovasokat szerette volna segítségül hívni a tizenharmadik Zászló-





háború döntő ütközetéhez. Beszélik, a Jóslat szerint háromszor avatkozhatnak be a sárkánylovasok az Északi Szövetség oldalán - ez volt a második alkalom.

Anuriában Rosanna visszanyerte szépségét, ráadásul az anuriai sárkánylovasokkal együtt vehetett részt a csatában, amely az északiak győzelmével végződött. Iriogo Orel nem került elő, senki nem tudta, mi lett a sorsa. Rosanna idővel elfeledte, és mire - hosszú évek múltán - egy távoli síkon találkozott a dal istenének helyi főpapjával, akiben Orelre ismert, már csak barátságot érzett a férfi iránt.

A csata után Rosanna egyik álma beteljesülni látszott: Eligorral, Eren kalandozóhercegével készült közös küldetésre. Az elkövetkező években - amikor már barátokként harcoltak egymás oldalán - sem sikerült tisztázniuk, kit terhel a felelősség azért, hogy Rosanna végül kimaradt a csapatból; a lány szerint a herceget, ő azonban ezt mindvégig tagadta.

Egy újabb ostoba félreértés következményeképp egy boszorkányszekta tagjai húszévi álmot bocsátottak Rosannára. Mire felébredt, küszöbön állt az újabb Zászlóháború, Eligor eltűnt, a Fekete Hadurak sorban próbálták megszerezni a vörös lobogókat.

Az ezután következő események a hivatalos krónikákból mindenki számára ismertek, bár kötelességünk megemlíteni, hogy bizonyos körökben (Rosanna rajongói között) a legendának más változatát ismerik; eszerint a kilencedik hadúri lobogó visszaszerzése, az áruló leleplezése csak és kizárólag Rosanna érdeme volt. Akár így, akár úgy, megvalósult egy életcél: Rosanna neve közismertté vált, a Kilencedik Vörös Hadúr történetét dalok, históriai művek sokasága őrizte az utókor számára. A győztes csaták mellett akadtak persze apróbb kudarcok is: megesett, hogy a vezért rongyosaival együtt elfogták, megfosztották zászlójától és a Tűtoronyba zárták, ahonnét évszázadok óta senkinek sem sikerült megszöknie. Rosanna és társai végbevitték ezt a csodát, a mikéntről azonban ők is, a velük együtt kiszabadult fogolytársak is mélyen hallgatnak.

Miután a zászlóval fennálló köteléke révén sikerült a mentálsíkon eljutnia a lobogóhoz, és egy abasziszi boszorkánymester legyőzésével visszaszereznie azt, Rosanna nyereségként értékelte a kalandot. Ismét szerelmes; az egyik kiszabadított toroni férfi egy időre csatlakozott a társasághoz, Rosanna kedvese lett, s csak akkor váltak el egymástól, mikor az illetőről kiderült, hogy sheenwali smaragdmágus, Weila isten papja.

Rosanna ekkorra meglehetősen sokat tudott - vagy sejtett - Ynev titkos történetéről ahhoz, hogy ráérezzen, milyen kérészéletű saját dicsősége. Neve fennmarad ugyan, ám csak a Hetedkor végéig, további száz-százötven esztendeig. Ki tudja, mi következik azután, kire-mire emlékeznek majd az óhatatlanul beköszöntő káoszkor emberei? Arra is ráébredt, hogy hiába szerzett világhírt, az igazán fontos emberek, a valóban nagy kalandozók között még mindig akadnak, akik mosolyogva legyintenek a neve hallatán: Lándzsás Erik, Alyr Arkhon és sokan mások. Az ő véleményük pedig fontosabb, mint az udvarok és fogadók népéé.

Ekkor kezdődött Rosanna életének újabb szakasza; egyre-másra olyan kalandokba keveredett, amelyekről már nem szívesen beszélt.

A Fekete Hadurak egyik cselfogása csaknem sikerrel járt: átvették a hatalmat a M.A.G.U.S. kolostora felett, átírták a közelmúlt történelmét, így Rosanna egy olyan világban találta magát, ahol barátja és leghűségesebb társa, a Koldusként ismert Timul cwa Anrem az Északi Szövetség zsarnoka, szerelme pedig Toron uralkodója volt. Minden megváltozott, kilenc ember kivételével, akiknek szobra változatlanul ott állt a M.A.G.U.S.-ban, a Shanice bércei között. Rosannának kellett visszaállítania a rendet - sikerrel járt, a történelem eredeti medrében folyt tovább. Különlegesnek bizonyult a jutalom: a lányról - saját kérésére - többé nem szólt a krónika, így maguk az istenek sem tudhatták, mit csinál, merre jár éppen.



Rosanna kutatni kezdett a kilenc szobor eredetijei után. Némelyeket - Tier Nan Gorduint, Eligort, Mogorva Cheit - ismerte, másokat viszont sosem látott. Szenvedélye mellett a háborúval is törődnie kellett: néhány vörös lobogó változatlanul a toroniak birtokában volt, s bár Rosanna hadúr társai érezték közelségüket, a Boszorkánybörtönbe a mentálsíkon nem tudtak behatolni. A lány kíséretével együtt felkerekedett hát, hogy utat találjon a rettegett erősségbe. Felbérelte a Halál Első Nagymesterét, aki - bár egy "testvére" pár esztendővel korábban a szép kalandozónő életére tört - jó befektetésnek bizonyult.

A Hetedkor folyamán még nem fordult elő, hogy aki bekerült a börtönbe, ki is szabadult onnét; a mágikusan védett piramisban nem működtek a varázslatok, a benti helyzetről senki nem tudott semmit. Hála a szerencsének, az embervadászok jól időzített ostromának és a Rosanna által odakéretett, kapunyitásra képes sivatagi homoklényeknek, sikerült kijutniuk a zászlókkal.

Már csak egy feladatot kellett teljesítenie a Szövetség győzelme érdekében: kiszabadítani Eligor herceget, aki egy távoli síkon raboskodott. Rosannáéknak sikerült eljutniuk a toroniak által használt Kapun keresztül a kérdéses síkra, Eligor és a többi északi kiszabadítása azonban nem bizonyult egyszerű feladatnak: azon a síkon Ynev halandói isteneknek minősültek, nem hagyhatták el a síkot, de még saját otthonukat sem, nehogy magukra vonják a sík őshonos isteneinek dühét. Az álmok istenének hathatós közreműködésével Rosanna mégis felkereste őket. A Koldussal kettesben sikerült semlegesíteniük az isteni hatásokat, így mindenkit hazajuttattak.

És megvalósult még egy álom: amikor Eligor felajánlotta segítségét a további kalandokhoz, Rosanna az igazságnak megfelelően válaszolhatta: egyedül is képes megoldani bármit. Ennek ellenére számtalan kalandban vett részt egyenrangú félként a Kék Herceggel; Eligor volt az, aki bátorította, sőt segítette Rosannát, amikor a lány a Kilencek és Ynev teremtésének legvégső titkát kezdte feszegetni.

Lépésről lépésre haladt. Eljutott a világ Hatodkorába, találkozott néhány ottani Jelhordozóval, akik szövetkeztek, hogy kijátsszák eleve elrendelt végzetüket. A lány többször felkereste azt a helyet, ahol a Kilencek lelkének aktuális énjüktől független része élt s vigyázta a ciklus rendjét. Megismerte a Kapuk Termének kyr matematikára alapozott működési elvét, így már nem csak a zászló által lehetővé tett utazási mód állt a rendellkezésére: a továbbiakban bárhova eljuthatott a síkok között, akár járt ott korábban, akár nem.

Nem érdekelte, mekkora bajt okoz a világ rendjében azzal, hogy váltig kutat, keres. Eljutott Sheenwalig, ahol sikerült megindítania azt a hadsereget, amelynek az utolsó ciklus - a Kilencedkor - végén kellett volna Ynevre támadnia. A kontinensen csökkenni kezdett a mágia ereje, káosz lett úrrá mindenütt. Hogy tettének következményeit elhárítsa, Rosanna Graummal együtt visszatért az időben arra a pontra, amikor a ciklusokat megtervezték, s kéréssel fordult a Nagyokhoz: tervezzék be vagy akadályozzák meg az általa okozott katasztrófát. A jelenbe visszaszökkenve nyomát sem találták a felfordulásnak, csak a Kilencek emlékeztek halványan egy különös álomra az idő előtti végpusztulásról.

Rosanna ezután ráébredt, hogy nem csak saját kíváncsisága szabta meg kutatásainak irányát - hogy valaki vagy valami más is közrejátszott a történtek alakulásában, s hogy ez az erő egyre komolyabb, egyre nehezebben hárítható eszközökhöz nyúl. Csapdába akarták ejteni egy alternatív Yneven, és hiába menekült el, újabb kilenc, szinte teljesen egyfoma világ közül kellett kiválasztania saját otthonát. Istene, Weila síkján találta meg a hazavezető utat, barátai, a Koldus, a rongyosok és Eligor azonban csapdában rekedtek. Rosanna úgy érezte, most már ha akarná sem engedhetné meg magának, hogy tekintettel legyen másokra, hisz egész Ynev sorsa a tét; az uralkodó távollétében egy aprócska információért egymaga szegült szembe Mogorva Chei birodalmával - *ezt* a botorságot csak úgy sikerült megúsznia, hogy a konfliktus előtti időbe visszatérve kiegyezett Yllinor legendás kalandozókirályával.

Megtudta, kik készítették a vörös és fekete lobogókat. Téren és időn át eljutott a vörös hadúri lobogók megalkotójának síkjára, hogy feltegye kérdéseit, ám elég néhány napot eltöltenie a boldog, békés világban - amilyenné a ciklusok végén Ynevnek válnia kell - hogy eldöntse: ezt a befejezést ő nem helyesli.

Hazatért Ynevre, búcsút vett barátaitól, hatalmas vagyonát - a kalandozók javára fordítandó - Torozonra bízta, aztán nekivágott megint, hogy szövetkezzen eddigi titokzatos ellenségével.





Amikor elveszettnek hitt társaival együtt újra feltűnt, már nem foglalkoztatta Ynev sorsa. Élte a Kalandozó Hadurak szokásos életét. Csaták, küldetések követték egymást, míg végül rádöbbent, hogy a férfi, aki mellett boldogan élhet, évek óta mellette harcol: Rosanna harmadjára Timul cwa Anremet választotta társául.

Hogy megváltozott-e Ynev jövője - ki tudja? A kíváncsi kalandozók számára azonban útmutatást adhat a Tongoriában őrzött Jóslat egy lányról, egy tönkretett világról és önmagunk legyőzéséről, mely az idők teljességében a félelem legyőzéséhez vezet.

Salina Lyavelln: Calyd Karnelian abasziszi hercegkapitány felesége, akit a Quiron-tenger medencéjében Antoh angyalaként ismernek: a hagyomány már életében számos legendát szőtt alakja köré.

A Pyarron szerinti 3674-ben, a hercegkapitány megrendelésére fogant Alidarban; nevelésének alapvető szempontjait - hűség, állhatatosság - jövendőbelijének kérésére határozták meg. Antoh hitében nevelkedett, és bár a Pyarron szerinti 3692-ig egyetlenegyszer sem hagyta el a Vágyak Városát, rendelkezett a hajósnépek által évezredeken át felhalmozott összes ismerettel - maga Karnelian mondotta róla egy ízben, hogy flottájában nem akad különb parancsnok nála.

Romantikus körülmények közt keltek egybe a tizennegyedik Zászlóháborút (P.sz. 3692-3696) követő első békeévben. Abaszisz nagykirálya - Karnelian trónra kerülése óta sokadszor - bérgyilkosokat küldött a szigetekre, hogy végezzen riválisával, a hercegkapitány tanúi, Ynev neves kalandozói azonban foglyul ejtették s arra kényszerítették a fegyvereseket, hogy a szertartás végén dallal köszöntsék az ifjú párt.

Salina házasságuk harminc esztendeje alatt két fiúval és két leánnyal ajándékozta meg Karneliant. A hercegi pár népszerűségét mértékletességük és irgalmasságuk, nemkülönben segítőkészségük magyarázza: Salina már a Pyarron szerinti 3697. esztendőben saját hajórajt szerelt fel, melynek szkoggjai az évtizedek során számos bajbajutottat, hajótöröttet, számkivetettet mentettek meg. Beszélték, Lady Karnelian olykor - főként pusztító viharok idején - maga is tengerre szállt, hogy jelenlétével csillapítsa Antoh dühét, és győztes harcot vívjon az elemekkel a boldogtalanok életéért.

Sigur bel Trang: Kyr eredetű nemesi család szülötteként, Shulurtól kétszáznyolcvan mérföldre jött a világra a Pyarron szerinti 3657-ben, a Pusztítás hónapjának 12. napján. A Trangok kisebb földbirtokkal és jól védhető várral rendelkeztek, Sigur azonban - aki utóbb teljesen felhagyott ősei nevének használatával - harmadik fiúgyermek lévén nem számíthatott az örökségre. A várkapitány irányítása mellett kezdett ismerkedni a kardvívás, a számszeríjászat titkaival. Apja szívesebben látta volna, ha az ifjú a tudományoknak szenteli idejét, de fiát semmire sem kényszeríthette. Sigur már kamaszkorában gyors, kiszámíthatatlan fegyverforgató hírében állt; ekkor döntött úgy, hogy katonai pályára lép.

Kedvére való harci iskolát sosem sikerült találnia: aritmetikát, mágiaelméletet és vallásismeretet tanult több éven át. Huszonkét évesen, egy szál karddal, nemesi címének minden gőgjével érkezett Shulurba. Tiszti rangot akart szerezni a császár elit alakulatának számító Vihargárdában, de mert nem vett figyelembe bizonyos íratlan szabályokat, csakhamar maga ellen hangolta a helyi alvilágot. Sigurt a P.sz. 3679. esztendő egy őszi éjjelén fegyveresek rohanták meg a kikötőben, eszméletlenre verték, és néhány - a hagyomány szerint három - aranyért eladták egy rabszolgakereskedőnek, aki még hajnal előtt tengerre szállt friss árujával.

A fiatalember Alidaxban talált vevőre, s bár nem is sejtette, ez volt a pillanat, mikor újra mellé szegődött a szerencse. A városállam rettegett, bővérű úrnőjének szemet szúrt a hajója evezőpadjához láncolt kyr származék, elővezettette hát, s miután szeretőjévé tette, álmaiba hatolva megismerte egész történetét. Egyesek szerint puszta szeszélyből, mások szerint okos önérdekből döntött úgy, hogy ismét embert farag belőle; tény mindenesetre, hogy az ősi vérből való férfival az oldalán nagyobb befolyásra tett szert a császár udvarában.

Noha Sigur sosem került a Vihargárdához, nagyívű tervei Sinil Dialaid segítségével lassanként valóra váltak. Idővel bizalmába fogadta az uralkodó, sőt, Toron Fekete





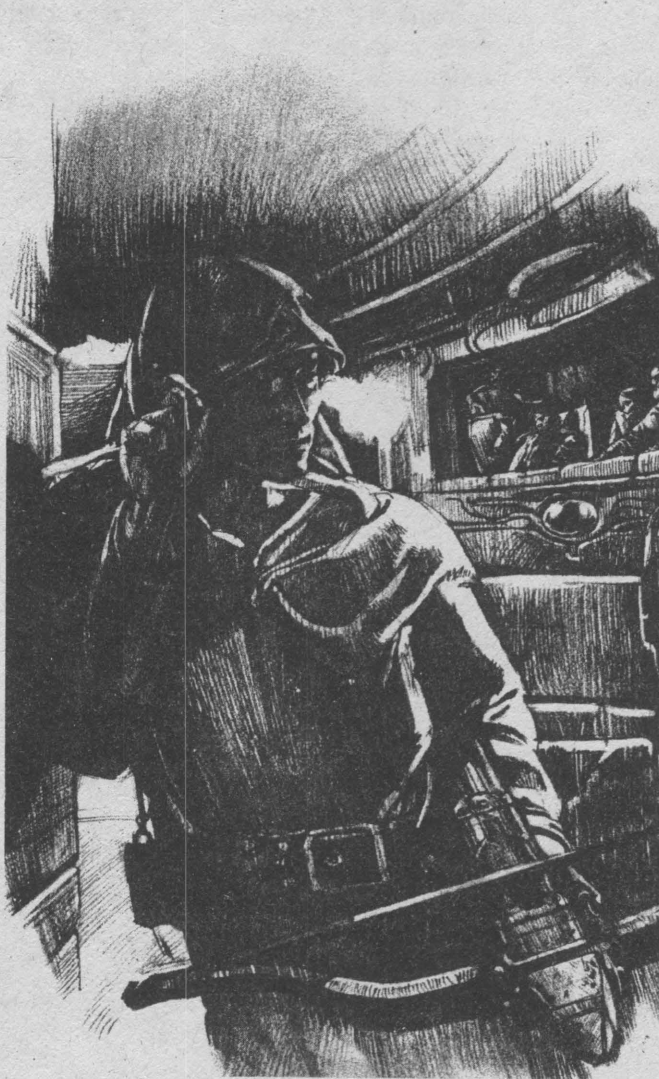
Hadura is, testhezálló feladatot kerestek hát számára, olyat, mely lehetővé tette veszedelmes képességeinek kibontakozását a hajdani s majdani Birodalom érdekében: az udvari kémszolgálat irányítását bízták rá, mely keze alatt a Tizenharmadik és Tizennegyedik Zászlóháború közti "harcos béke" évtizedeiben egész Észak-Ynevet átfogó szervezetté terebélyesedett. Szolgálatait a P.sz. 3688. esztendőben bárói címmel jutalmazták.

Sigur, Alidax boszorkányúrnőjének ágyasa és kegyeltje egyre ritkábban vett részt személyesen a küldetésekben, de P.sz. 3692-ben, az új Zászlóháború kitörésének évében ismét felkerekedett, hogy megszerezze gazdái számára a Vörös Hadurak kilencedik lobogóját. Egy szövetségi szolgálatban álló félszerzet nyomán jutott el Alidarba, ahol Sinil Dialaid a halálát lelte. A báró a hagyomány szerint úgy menekült meg a boszorkányúrnő galeaszára rontó kalandozók dühétől, hogy tulajdon tiszttársaira támadott, megölte őket, majd renegátnak vallotta magát. Sikerrel férkőzött Rosanna la Mar, a későbbi Kilencedik Vörös Hadúr bizalmába, sikeresen tájékoztatta toroni urait - és a Szövetség árulóját - a kalandozócsapat folyvást változó terveiről. Mikor Davalon felmentését követően sarokba szorult, Calyd Karnelian abasziszi hercegkapitány jegyesét túszul ejtve igyekezett egérutat nyerni - Rosanna de Lamar azonban saját fegyverét, az érzelmeket fordította ellene, és saját kezűleg végzett illúzióinak ravasz hóhérával.

Sonnor: Ynev leghíresebb kalandor-mágusa. A Pyarron szerinti 3291-ben született, állítólag pyarroni nemesi családban. Majd' száz éven át nyögte az istenek átkát: rútabb volt mindenkinél. Végül elkészítette medalionját, amelynek segítségével olyan külsőt ölthetett, amilyet csak kívánt. Feljegyezték róla azt a furcsaságot is, hogy mindazok, akiket indulatában tőrével igyekezett elcsúfítani, valamely isteni csoda folytán csak szebbé váltak.

Évszázadokon keresztül gyűjtötte a tudást, mire a hírneves Fehér Páholy vezetője lett. Számtalan hőstettén kívül rendkívüli sokoldalúsága tette naggyá: szinte ugyanolyan otthonosan mozgott a tűzmágia vagy a démonológia területén, mint az általa Ynevre hozott mentalizmusban. Alakját máig rejtélyek serege övezi, bizonyosságokkal, legalábbis életének egyes részeiről, csak fegyvertársa és barátja, Mogorva Chei szolgálhatna, ő azonban e témáról makacsul hallgat.

Tier Nan Gorduin: Ilanorban született középnemes; kalandozó, vándorénekes és zsoldos; születésének időpontja bizonytalan. Anyja a *Miracle Adeptia* tanúsága szerint toroni nő volt, családjában öt generációra visszamenőleg költők, tengerészek, vívómesterek és aranyművesek akadtak. Neveltetése - amelyért hazája egyik köztiszteletnek örvendő, vén bárdja volt a felelős - korán eltávolította az istenektől: egész életét tudatosan vállalt hitetlenségben élte le, noha nem egyszer vált isteni eredetű praktikák részesévé. Sosem nősült meg. A kalandozók tudni vélték, hogy szerelmi viszony fűzte egy shadoni lányhoz, aki az ő oldalán, őt védelmezve esett el Niarében, s akit egyes források a Keleti Szél Pagodájának úrnőjével azonosítanak. Tier Nan Gorduin a Hetedkor végéig egyedül járta útját, majd tisztázatlan körülmények közt végképp eltűnt Ynevről.



Vaskezű Alex: Valódi neve sosem került napvilágra - rebesgetik, maga sem tudja már. Titok övezi születésének pontos dátumát és helyét is: a Pyarron szerinti 3600-as években született, alighanem Taba el-Ibarában. Föltehetőleg amund, azaz az Ősi Nép sarja, ennek ellenére olthatatlan gyűlölettel viseltetik övéi iránt. Gyermekkorát annak a hajónak a fedélzetén töltötte, amelynek kapitánya rálelt annak idején. Később egy gorviki kikötővárosban kovácsinas



volt, s egy magányos tolvajnál lakott, akitől megtanulta mesterségének fortélyait. Tizenöt évesen elf gladiátoriskolába került, s egy évtizeden belül Dél-Ynev egyik legismertebb gladiátorává vált.

Kalandozni is ekkor kezdett. Akaratán kívül egy csetepatéba keveredett, s attól fogva számára nem volt többé visszaút. Pyarroni megbízásból Kránba ment, ott elpusztította a Kráni Tizenhármak sorába tartozó Krilehor emberi testét. Ezután megint Taba el-Ibarába vetette a végzet: itt Amhe Ramun papnőjének fogságába esett, aki arra készült, hogy feláldozza, noha egy vérből származtak mindketten. Megfosztotta a férfit bal karjától, amelyet megmentése után egy hajdanvolt isten ereklyéjével, egy fémből készült kézzel pótoltak.

Miután Airun al Maremmel létrehozták a Darton lovagrendet, a Vaskezű úgy határozott, élete hátralevő részében az eljövendő birodalom ügyének szenteli magát.

Wolkum Naizerd: Dorani nemes, Pyarron szerint 3589-ben született; a térmágia mestere, a varázslóváros nagytanácsának tagja, befolyásos északi diplomata. A Pyarron szerinti 3692. esztendőben - a sagrahasi ütközet után - nevét törölték a Szövetség krónikáiból; a későbbi nemzedékek számára csak Szemként, hermelinpalástú árulóként ismert.

Karakteréről, céljairól csak elfogult elbeszélésekből alkothatunk fogalmat. Biztosnak látszik, hogy gaztetteire nem a bírvágy, és nem is valamely belső parancs ragadtatta; azt tartják róla, ismerte a Hetedkor végéről szóló Jóslatot, és a benne foglaltak kiküszöbölésével óhajtott új irányt szabni a történelemnek. Bukását önteltsége és politikai szűklátókörűsége okozta: alábecsülte, eszközének tekintette a Fekete Hadurakat, nem ismerte fel, hogy azok játékszerként bánnak vele, s győzelmük után halálra szánják. A hagyomány szerint maguk a Jóslat őrei, a Di'Luan-i Orákulum árnyékpapjai leplezték le, más források egy titokzatos ókyr szekta szerepét hangsúlyozzák - tény, hogy Naizerd ellen szóló konkrét bizonyítékok sosem kerültek napvilágra; bűnössége akkor vált nyilvánvalóvá, mikor az ostromlott Davalon fellegvárában társára, a nekromanta Alyr Arkhonra támadott. A félelf mágus elpusztítani ugyan nem tudta, de olyannyira meggyengítette ellenfelét, hogy az menekülni, haláláig (P.sz. 3697?) pedig bujdosni kényszerült a Szövetség és a kalandozók haragja elől.

Niarei források szerint Tier Nan Gorduin ölte meg a Mennyei Birodalom határán emelkedő hegység egy elhagyott kolostorában, a *Miracle Adeptia* azonban sejteni engedi, hogy a Szem pusztulásában felsőbb hatalmak játszották a főszerepet - Kaoraku, a sárkányisten nem óhajtotta, hogy az emberiség e makacs ellensége az ő alattvalói közt leljen menedéket.



Ynev istenei

Az istenek az ynevi kultúrák felsőbb lényei; definíciószerűen halhatatlanok, de korántsem mindenhatók. Megjegyzésre érdemes, hogy az úgynevezett ateisták sem létezésüket, csupán hatalmuk mértékét vitatják, s tagadják főszerepüket a mindenség teremtésében. Az elfogulatlan vizsgálódás azt látszik igazolni, hogy az univerzumot - sőt, még a kontinenst hordozó világot sem - Ynev istenei hozták létre, legalábbis nem azok, akiket a Hetedkor szülöttei imádnak.

Vita tárgyát képezi, ők maguk mikor születtek. Egyes gondolkodók szerint egyidősek a fénnyel és a sötétséggel, s kizárólag rajtuk áll, mikor nyilvánítják ki végtelen hatalmukat. Ez az elmélet (egylényegű, sokarcú istenek) Kyria történetének első évezredében született. Eredetileg arra szolgált, hogy elfogadtassa a hódítók pantheonját a kontinens őslakóival, ám a tény, hogy máig fennmaradhatott, relatív igazságtartalmának bizonyítéka. Hátránya, hogy nem tud mit kezdeni a más tájakon élő népek hasonlóan régi, nemkevésbé hatalmas isteneivel (Themes, Ranagol), sem az olyan sajátos jelenségekkel, mint az ork és goblin bálványok (Hram, Tha'ushur); másodvirágzását Pyarron felemelkedésének köszönheti.

Közismert, ha nem is közkedvelt elmélet az élősdi istenek eszméje. Ez abból a tényből indul ki, hogy a felsőbb lények hatalma egyenes arányban áll híveik számával, s ha valamelyikük kultusza követők nélkül marad, nem nyilvánulhat meg többé Ynev elsődleges anyagi síkján. E modell kidolgozói szerint az istenek a semmiből jönnek, a semmibe tartanak, s a hivőktől orzott energiával metafizikailag értelmezhetetlen végzetüket próbálják elodázni. A gondolatmenet a nihilista ynevi filozófia alapvetése, hisz értelmében a felsőbb lények viszálykodása csupán komédia, a halandók félrevezetettek, lelkük pedig szabad prédája az univerzum vak erőinek.

Különleges mellékhajtása ennek a teóriának, hogy tagadja a világ istenek által való teremtését; elvégre az anyag előtti káoszban nem léteztek hivőként számba jöhető halandók, következésképpen nem létezhettek istenek sem. A legősibb ynevi fajok (sárkányok, óriások, aquirok) töredékes legendái szerint a teremtés másfajta, a ma ismert isteneknél hatalmasabb entitások műve volt; mai szemmel nézve ezek a lények apokaliptikus szörnyeknek, minden gondolati sémánktól idegen energiagócoknak tetszenek. Az ő gyermekeik lettek volna az első - azóta rég elfeledett - istenek, akik az Első Kor hajnalán fellázadtak atyáik ellen, s az égi háborúk legrettenetesebbikében időn és téren kívüli nemlétbe taszították őket. Elpusztulni nem pusztultak el, hiszen egylényegűek a világot összetartó energiákkal, sötét és keserű álmuk azonban minden bizonnyal az idők végezetéig tart majd; olyan kötések béklyózzák le őket, melyeknek feloldására nincs mód, elvégre hajdan-hatalmas létrehozóik maguk is rég az enyészetbe sápadtak már a kipusztult ősfajok emlékezetéből. Bizonyos érthetetlen feljegyzésekben, melyek a Tiltott Tartományok legmélyéről kerültek elő, a kráni vérfilozófusok olyan nevekre bukkantak, amik esetleg kapcsolatba hozhatók ezekkel a szörnyistenekkel: a Leviatán, a Farkába Harapó Kígyó, a Sárkányok Atyja, a Vak Korcs. Leletükről Ranagol birodalmán kívül senkinek sincs tudomása.

A legáltalánosabb elméletek szerint (minden nagy pantheonhoz tartozik egy-egy) Ynev létének záloga az istenek hatalmi egyensúlya. Egyetlen világ sem vészelheti át orvosolhatatlan károk nélkül a csapást, melyet a birtoklásáért folytatott viszály jelent - az Ősi Egyezmény létrejötte előtt több efféle háború dúlt a kontinens égboltján is. Fontos megjegyeznünk, hogy az Ősi Egyezmény szükségességét a legelvetemültebb vallások teológusai sem vonják kétségbe, noha úgy tartják, hogy az egyensúly hosszú távon mindenképp a tettrekész (ti. a szabályok egy részét semmibe vevő) halhatatlanok javára módosul majd. A Kráni Tizenhármak léte, Amhe-Ramun testet öltése e nézetet látszik alátámasztani, a gondolkodók azonban bíznak az Élet, a Rend szféráinak erejében; vallják, hogy a teremtés műve - dicsérje bár akármely lények keze munkáját - sokkalta bonyolultabb az általunk véltnél, s hogy a világ minden korában akadnak égi lényegű hősök, akik az egyensúlyt a gonosz minden hatalmával dacolva szavatolják.

Ezen elmélet a teológiára kevéssé fogékony kalandozók körében is roppant népszerű; kár, hogy Ynev őstörténete egyáltalán nem igazolja maradéktalanul.

Pyarroni istencsalád

Adron

A pyarroni pantheon legtitokzatosabb tagja, a fény és a mágia ura. Hatalmát kevesen ismerik, a beavatottak azonban tudják, Pyarron legbőkezűbb istenének szolgáivá, ynevi képviselőivé lettek. Adron kevés figyelmet szentel az egyszerű halandóknak, papjainak sorsa ellenben mindennél



jobban foglalkoztatja. Ritkán avatkozik az anyagi sík eseményeibe, akár egymaga, akár más istenek oldalán. Ám papjain keresztül, a számukra kijelölt feladatok megválasztásával és támogatásával többet ártott már a Káosz híveinek, mint sok más istenség. Mondják, kevés isten akad, ki oly kevéssé lenne érzelmei rabja, mint ő. Indulatainak minden körülmények között tökéletes ura, s ezt megköveteli papjaitól is. A fény és a mágia anyagtól mentes, a lét egy tisztább, elvontabb formája - energia. Így uruk is távol áll az anyagi világtól, Ynevhez csak papjaival kötődik, akik maguk is igyekeznek Adronhoz mind hasonlatosabbá válni. Többre tartják a szellemi örömöket a test gyarló örömeineél, szívesebben élnek a jövőnek, mint az adott pillanatnak. Életük szakadatlan küzdelem Ynevért, a kontinens népeiért, a Káosz és a Sötétség hívei ellen. Szent szimbóluma lángvörös rubinkő, stilizált napkorongba foglalva.

Alborne

A pyarroni pantheon e halhatatlanját sokan - és helytelenül - a bárdok istenének tartják. Ez már csak azért sem felelhet meg a valóságnak, mert bár a dal mesterei nagy számban kóborolnak Ynev térségein, az ő hitük révén Alborne sosem emelkedett volna a pantheon jelentős alakjai közé, s aligha tett volna szert arra a befolyásra, aminek manapság, a Hetedkor utolsó harmadában örvend.

Alborne - vagy ahogy hívei emlegetik, a Harmónia Őre - mindazok istene, akik a szabad művészetek gyakorlásával, dallal, tánccal, széphistóriák és poémák írásával, vászonnal és festékkel, vésővel és márvánnyal keresik kenyerüket. Kedvére való minden, ami gyönyörködtet, legyen az műtárgy vagy eleven test, ember vagy más fajú, mágikus vagy természeti jelenség. Szent szimbóluma a csillaglant. Nem követeli meg híveitől, hogy tiszteletére impozáns templomokat emeljenek: szent helye lehet bármely nagy művész otthona, oltárai majd' minden ynevi színház fedele alatt megtalálhatók, papjai és papnői pedig - akik kivétel nélkül egy vagy több szabad művészet gyakorlásában jeleskednek - gyakorta emelkednek a közösség szellemi vezetőivé olyan településeken is, ahol más halhatatlanok kultusza éppoly elfogadott, mint saját uruké.

A meleg évszak első harmada kontinens-szerte a dalversenyek, költői megmérettetések ideje. A Harmónia Őrének ünnepeit, a közös fohászokat rendszerint csillagos ég - "Alborne kupolája" - alatt tartják; az isten, aki a hagyomány szerint a világot ölelő kristályszférákon túl lakozik, ilyenkor juttat hatalmából az arra érdemeseknek, s a szükséghez képest nyers manával, ihlettel vagy sugallattal támogatja a hozzá fordulókat. Felkentjei olykor akaratának közvetítőivé válnak, leghíresebb követői (innen a közkeletű félreértés) mégis a bárdok, akiknek legkiválóbbjai - Enika Gwon, Iriogo Orel és Lirian vil Sineas - hosszú vagy épp örök életet nyerhetnek a kezéből.

Antoh

Antoh a vizek, tengerek, viharok istennője a pyarroni pantheonban. Szeszélyes, kiszámíthatatlan, akár az általa uralt tenger, s vad, mint a vihar, melyet megidéz. A víz sok filozófiában a kettősség jelképe, akárcsak ellentéte, a tűz. A víz nélkülözhetetlen, ahol nincs, ott élet sincs - ugyanakkor gyilkos, pusztító áradat, ha energiái elszabadulnak. A csendes, sima víztükör a béke és harmónia szimbóluma - a szél korbácsolta hullámok, a szilaj habok a vadság, az elemi erő üzenetét hordozzák. Ennek megfelelően kettős Antoh természete is; időnként szelíd és megbocsátó, máskor haragos és megengesztelhetetlen. Kultusza a Quiron-tenger mellékén a legerősebb, ahol megacélozta híveit a Tharral vívott szakadatlan háború; az erv és aszisz Antoh-papok semmittevésben elkényelmesedett puhányoknak tartják déli hitsorosaikat. Az istennő szent szimbóluma a viharkagyló.

Arel

A pyarroni pantheon főistenének forróvérű, csapodárnak tartott párja, a Harc és Természet istennője. Testét finoman megmunkált abbitacél láncruha óvja, amelyet Gilron készített számára. Adron segítségével bármely elem támadásával szemben ellenállóvá vált. Mindig célba találó íja, ha úgy akarja, dögvészt, pestist, fekete himlőt terjeszt. Sötét haját zöld jadepánt fogja össze, s jadezölden ragyognak szemei is.

A vakmerőség, esztelen bátorság meggyőződése szerint a legfőbb erény. Határtalan felelőtlensége volt egyik oka annak, hogy bár hatalom dolgában felülmúlja férjét - Orwella utolsó lázadását is ő fékezte meg -, mégsem őt választották az istencsalád fejévé. Kedveli az egyedi hőstetteket, különösen azokat, amelyeket puszta virtusból, az ő kedvéért hajtanak végre. Papjai általában kalandor zsoldosok, Ynev legnagyobb szélhámosai, de esztelen vállalkozásaikról, öngyilkos hőstetteikről éppúgy ismertek. Arel szent állata a sólyom, elpusztítása a legnagyobb véteknek számít a szemében. Szentélyei a kontinens erdeiben, magányosan állnak, csak fából vagy más növényi anyagból épülnek. Kultusza elsősorban az Északi Szövetség államaiban, illetve a déli Yllinorban terjedt el. Szent szimbólumát, a sólyomholdat gyakorta látni neves kalandozók nyakában.

Darton

A pyarroni pantheonban a halottak istene, a túlvilág őrzője, a tréfamester, Krad és Arel gyermeke. Súlyos páncélt visel, roppant pallos a fegyvere; szent szimbóluma a varjúszárny. Noha alapjában véve jóindulatú, kedvvel tréfál meg halandókat, s e tréfák olykor igen komoly következményekkel járnak. Híveinek száma Airun al Marem, a próféta fellé-



péséig viszonylag csekély volt, vallásának gyakorlása a beavatottak szűk körére korlátozódott. A pyarroni tanítások szerint a halál misztériumai túl magasztos titkok ahhoz, semhogy az egyszerű hívek birtokába jussanak; Darton kultuszának elterjedését mesterségesen gátolták, s ebben épp az istenség tévutakon járó, Selmo által fondorlatosan félrevezetett papjai jártak az élen. Végezetül a halottak istene sajátos módon épített hidat a hívek számára. Prófétát szemelt ki a halandók közül, és isteni küldetést jelölt ki számára, olyat, amivel nem sérti meg a Pyarroni Paktumot, az elsődleges anyagi síkon való be nem avatkozás törvényét.

Airun al Marem megjelenése, illetőleg az ezzel járó egyházszakadás széles tömegeket vont a próféta zászlaja alá. A vallás reformációja mind a mai napig tart.

Della

A pyarroni pantheon obskurus alakja, a Fátylak Takarta Arcú Hölgy, akit az istencsalád megnyilatkozásának idején a művészetek patrónusaként tiszteltek. A vallástörténészek körében a mai napig vita dúl arról, mi okozta háttérbe szorulását - a legelterjedtebb nézet szerint túlontúl megfoghatatlan a kontinens lakói számára, akik magukhoz közelebb állónak érzik a markáns Arelt, a nagytudású Kradot, vagy - távolabb vándorolva - a híveikkel szemben egyértelműbb követelményeket támasztó Tharrt és Ranagolt. Dellának csak a Pyarroni Államszövetség ideológiai hátsó udvarának számító Városállamokban, valamint Erionban van számottevő kultusza. Lar-dorban temploma is áll, szertartásainak irodalma könyvtárnyi, akár a többi halhatatlané, saját ünnepnapokkal azonban az utóbbi félezer évben - mióta szerepkörét Alborne vette át - már nem rendelkezik, s papjait sem képes felruházni a szakrális mágia minimumát meghaladó képességekkel. Szent szimbóluma - manapság mind ritkábban találkozhatunk vele - két egymást keresztező fénykéve.

Dreina

A pyarroni pantheon legtöbb hívővel bíró tagja, a hatalom s a rend istenasszonya, Krad és Arel gyermeke. Ő maga két gyermeket szült Adronnak, a fény és a mágia istenének: Ellanát, a szerelem és a szépség istennőjét, és Dellát, a művészetek régi pártfogóját. Harmadik gyermeke a fattyú Orwella, a Kitaszított, akit Uwel, a Bosszúállás Atyja nemzett neki. Szent szimbóluma az ezüsttenyér.

Dreina papi rendjének tagjai világszerte elismert tudósok, közülük kerülnek ki a legnagyobb tekintélynek örvendő politikusok, udvari tanácsnokok. Egyetemeik Ynev minden vidékén a legjobb hírű iskolák közé tartoznak; Dreina papjai a Pyarron érdekszféráiba tartozó vallási központok gazdasági, világi vezetői. Az istennő templomai minden nagyobb városban megtalálhatók, szerzetesrendjei, zárdái számos sorsüldözött, keserű lelkű embernek adnak menedéket.

Ellana

A szerelem és a szépség istennője a pyarroni pantheonban, Adron és Dreina gyermeke. Papnői hivatásos kurtizánok, gyönyöroltárokkal ékes templomai, szentélyei szerte a világon a legismertebb - és legdrágább - bordélyházak közé tartoznak. Szent szimbóluma a lótuszvirág, papnőit rendszerint a Lótusz Leányaiként emlegetik. Kalandozni ritkán járnak - nem is nekik való foglalatosság -, ám hírszolgálatuk kiváló, s jó pénzért nemcsak a test örömeit bocsátják áruba, hanem a legkülönfélébb forrásokból összegyűjtött információkat is, melyek szerfölött ritkán bizonyulnak hiteltelennek.

Hírével ellentétben Ellana korántsem felelőtlen istenség; hiú és kacér ugyan, de a néki kedveseket - különösen a szerelmeseket s a szépség letéteményeseit - minden körülmények között megsegíti. Nagy ellenfele a kyr Morgena némely káoszkori aspektusának, különösen Berkanónak, a Sötét Anyának, és Lysianelnek, a Hús Angyalának.

Gilron (Gi-Elron)

A pyarroni istencsalád tagja, a fegyverkovácsok patrónusa; szent szimbóluma az acélpöröly. Templomai nincsenek, ám azok a fegyverkovácsok, akik őt választják védelmezőjükül, beavatási szertartáson esnek át. Ennek során a mesterség számtalan fortélyával megismerkednek; a tanultabbak közülük tűzfegyerek és önjáró gépezetek előállítására is képesek. A Gilron-hívő fegyverkovácsok egyszersmind az isten felszentelt papjai, titkaikat szigorúan őrzik, minden eszközzel megakadályozzák az avatatlanokat azok felfedésében. Az esetleges újítások ügyében a kaszt nagyjai döntenek. Alapjában véve maradiak, kivéve azt a szakadár felekezetet, amely Kahre városában tartja székhelyét, s vezetője Honorius Caldinbras, az Első Mérnök. Noha Gilron fegyverkovácsait megbecsülés övezi szerte a világon, számuk csekély: évente mindössze három új tagot fogadnak soraikba.

Krad

A pyarroni mítosz főistene, a tudományok patrónusa, Kyel legidősebb fia. Ideje legjavát - felesége, Arel nem kis bosszúságára - elmélkedéssel tölti, a halandók és világuk dolgaival nagy ritkán, akkor is csak elméleti szinten foglalkozik. Mérhetetlen bölcsessége okán választotta Kyel éppen őt utódjául. Uralkodása első napjaiban alkotta meg az elsődleges anyagi síkon zajló eseményekbe való be nem avatkozás törvényét - ez az Ősi Egyezményként emlegetett égi Pak-



tum alapja. Döntése helyességéről csaknem valamennyi istent sikerült meggyőznie.

Krad nem kíván áldozatokat, bonyolult szertartásokat, megelégszik akár sebtében elsuttogott, ám szívből jövő imákkal is. Helyesli, hogy tudós papjai sok tájat, országot bejárnak, hogy folyvást gyarapítják tudásukat. Elvárja tőlük, hogy tapasztalataikat átgondolják és könyvekben rögzítsék. Az elmélkedést mindennél többre tartja; szent szimbóluma az aranykör. Hirdeti a tudományok szeretetét, vallja, hogy a jónak el kell nyernie méltó jutalmát - és ekként is cselekszik. Leghíresebb követője, első és legnagyszerűbb prófétája Pyarron megalapítója, Selmo atya. Őt az isten, tettei elismeréseként, örök élettel jutalmazta, és halála után maga mellé emelte az égiek közé.

Kyel

Ez a halhatatlan sajátos szerepet tölt be a pyarroni pantheonban, s egyedi jelensége a kontinens egész hitvilágának is. A vele kapcsolatos legelterjedtebb tévhit szerint - melyet a Papi Szék csak félszívvel cáfolt az ezredévek során - ő teremtette Ynev világát, s művét csupán utóbb nyitotta meg más istenek előtt. Ez természetesen kozmogóniai és filozófiai tévedés: a kontinens, a planéta és a kristályszférák rendszere eónok óta létezett már, mikor a pyarroni pantheon alakjai megjelentek, és kinyilvánították hatalmukat.

Kyelnek mindazonáltal komoly feladat jutott: felügyelni tartozik a Teremtés művének egészét, az égben és a földön zajló változásokat, a halhatatlanok Ősi Egyezményének betartását, s neki kell új utat mutatnia azoknak is, akik kutatásaikkal vagy vétkeikkel az előre felvázolt jövőt fenyegetik. A pyarroni katekizmus szerint része volt az emberiség felemelkedésében - azt már csak az apokrikfok teszik hozzá, hogy élnek a nap és a holdak alatt olyan teremtmények, melyek létüket is neki köszönhetik, s nem feltétlenül hálásak félbehagyott munkájáért.

Kyel hívei a nagyobb városokban kéttornyú katedrálisokat emelnek, homlokzatukon istenük szent szimbólumával, az ikerkörrel. E katedrálisok mindegyikének két bejárata van - az elsőt az élet, a másikat a halál szertartásai alkalmával használják, és az alkalomnak megfelelően szólaltatják meg a tornyokban a kürtöket, illetve a harangokat. Urukat kétlényegű, egy testű entitásként ábrázolják; a szobrok, falfestmények jobb arcfele kortalan és derűs, szemük aranyfüsttel futtatott, a bal ráncos, üres szemgödrű és kérlelhetetlen, akár az elmúlás maga. Kyel felkentjei kizárólag férfiak, s szakrális mágiájukon túl nem egy különleges képességgel rendelkeznek: ha úgy látják jónak, egyetlen napra még az idő folyását is megakaszthatják - a szóbeszéd szerint ezzel a módszerrel késleltették Pyarron végzetét. A bölcsek tudni vélik, hogy az e napon fogant gyermekek mindegyike - köztük a Fellegvárat védelmező Elorand fia - isteni kegyelemben részesült, s átvészelte a Dúlás esztendeit.

A hideg évszak első négy hónapja - Kyel Két Párja - a kontinens pyarroni hitű államaiban a praktikus szertartások ideje: az emberek ilyenkor mondanak köszönetet az előző év jótéteményeiért, ilyenkor szentelik újra oltáraikat, ilyenkor búcsúztatják halottaikat, köszöntik az új jövevényeket, és megemlékeznek mindazon szentekről és hősökről, akik Kyel szándékainak megvalósítása közben áldozták életüket. A Harag havában előcitálják rosszakaróik és ellenségeik nevét - az előbbiek számára megvilágosodást, az utóbbiakra gyors halált kérnek, a rítus-láncolat záróakkordjaként, a Végítélet havának utolsó napján pedig uruk kegyelmébe ajánlják otthonukat, a széles nagyvilágot.

Noir

Az álmok és a szerencse istenasszonya, különös és ellentmondásos személyiség. A pantheon többi tagjához nem fűzik rokoni szálak; feltehetően valamely rég letűnt nép istenségei közül került a pyarroni hitvilágba, kultuszára utaló elszórt jelek már a crantai korszakból kimutathatók. Szent jelképével, a félig lehunyt *udzs*-szemmel, gyakrabban találkozhatunk omlatag rommezőkön, mint a ma álló városok szentélynegyedében. Rendszeresen csak a hivatásos hazárdjátékosok fohászkodnak hozzá, de az álombéli jelet vagy útmutatást kérők mind őt keresik az imáikkal, bármelyik pyarroni istent is imádják máskülönben. Papjai álomutazók, áfiumkereskedők és titkos fogadóirodák üzemeltetői, az ynevi alvilág prominens alakjai; sok közöttük a homoszexuális.

Orwella

A Kitaszított; a pyarroni hagyomány szerint Dreina és Uwel gyermeke, valószínű azonban, hogy sokkal ősibb erőket testesít meg. Visszataszító külseje dacot és gyűlöletet érlelt benne a harmónia minden megjelenési formájával szemben. Eónokon át készülődött, igyekezett kifürkészni az istenek előtt is rejtett titkokat - azután megpróbálta letaszítani trónjáról Kyelt, a teremtés és a pusztítás ősapját. Kyelnek, noha megfékezte Orwellát, a diadalért hatalmának legjavával kellett fizetnie. Az istencsalád tagjai kitaszították maguk közül a lázadót, és a Kárhozat Sivatagának nevezett, a Negatív Elemi Síkok sorába tartozó dimenzióba száműzték. Orwella ismét fellázadt - ekkor Arel vetett véget őrjöngésének. Azóta csak Yneven és más elsődleges anyagi síkokon tevékenykedik, "Káoszt vet és halált arat", ahogy a regékben áll. Szent szimbóluma, a kígyószív elsorvasztja és halálba taszítja hordozóját, ha nem tartozik a hívei közé.



Uwel

A pyarroni istencsalád talán legellentmondásosabb figurája, az igazságos bosszú istene, közkeletű nevén a Bosszúállás Atyja. Szent szimbóluma a lesújtani készülő, páros ököl. Papjai egyben lovagok is, akik Ynev-szerte magányosan álló erődítményekben, várakban élnek, a környező lakosság adományaiból, illetve megbízásaik szerény béréből tartják fenn magukat. Uwel papjait bárki felkeresheti: ha bosszúját igazságosnak ítélik, s nyilvánvaló, hogy nem tudja maga beteljesíteni, akkor minimális, sok esetben névleges ellenszolgáltatás fejében bevégzik azt. Félelmetes harcosok hírében állnak, s azt tartják róluk, amíg egy ügyet le nem tudtak, nem nyughatnak. Ha valamelyikük odavész, menten egy társa áll a helyére. Darton mellett Uwel a másik pyarroni istenség, akinek állásfoglalása az anyagi síkon zajló eseményekben nem egyértelmű; több ízben előfordult már, hogy kegyelmét kiterjesztette az Északi Szövetség és Pyarron ellenségeire, mert az adott esetben az ő ügyüket ítélte igazságosnak.



Kyr istencsalád

Az Ötödkorban Yneven virágzó Kyria halhatatlanjainak a birodalom bukásakor más-más sors jutott osztályrészül. Általánosságban elmondható, hogy azok, akik átvészelték a Hatodkor zűrzavarát, és a Hetedkorban is számottevő hatalommal - elégséges hívővel - rendelkeznek, részben vagy egészben megtagadták eredeti valójukat, vagy nem tiltakoztak kultuszuk torzulásai ellen, mely a kontinens ifjabb civilizációinak szemszögéből szörnyistenekké tette őket. Említésre érdemes, hogy Kyria, utóbb Godora összeomlását a pantheon maszkulin istenei - Tharr, Sogron és Weila - sínylették meg kevésbé, míg a feminin entitások - Igere és Morgena - szinte teljesen kiszorultak Ynev világáról. Az Elveszett Függőkertben zajlott legendás párviadal a hittudorok szerint voltaképp az előbbi három halhatatlan összecsapása volt; azt már csak suttogva teszik hozzá, hogy Tharr üres diadalát Morgena támogatása tette lehetővé, aki e tettéért cserébe válhatott utóbb Toronban hallgatólagosan megtűrt - s nem tűzzel-vassal üldözött - istenséggé.

Az egyes entitásokkal foglalkozó szócikkek sorrendje nem állásfoglalás értékű: miután Kyria fénykorában az alábbi istenek teljesen egyenrangúak voltak, csupán hagyománytiszteletből tartottuk magunkat a forrásul szolgáló krónikák névsorrendjéhez.

Igere

A kyrek Nagyasszonya; bár egyes ősi szövegekben teremtőként szerepel, valószínű, hogy csak a világ arculatának alakításában segédkezett, a létrehozásában nem. A Calowynen máig létező kyr állam legkedveltebb istenének mondják, s ezen nincs mit csodálkoznunk: számos tény támasztja alá a feltételezést, hogy a kyr társadalom kialakulása után évezredekig anyajogú volt, s hogy a matriarchák uralmának csak a Negyedkor hajnalán vetettek véget nem épp kíméletes eszközökkel a terjeszkedéspárti - zömmel Weila-hívő - férfiak. Igere kultuszában egyfelől a bűntudat, másfelől a feloldozás iránti igény öltött testet; ez magyarázza, hogy az istennő szent helyei voltak a legimpozánsabbak az Yneven emelt kyr szakrális épületek között. Igere testesítette meg a termékenységet, a születést és a fejlődést, de ő volt a világosság istennője is - napjainkban már különösnek rémlik, de egyes falfestményeken az éjszakát, az elmúlást jelképező Tharr jobbján, vele kézen fogva ábrázolták. Szent szimbóluma az aranyló búzakalász volt. Hatalmat adott *anyr*-jainak a teremtett lények és az időjárás felett, de sosem vitt végbe olyan látványos csodákat, amelyekkel Sogron gyarapította hívei táborát. Beavatottjai tengerkék vagy hófehér köntöst viseltek, homlokpántjukon áttetsző drágaköveket hordtak, és a háborúban nem, csupán az oktatásban és a gyógyításban jeleskedtek - a már ismert tényezők mellett ezzel magyarázható, hogy az istennő kultusza a bukást követő első évezred végére kiveszett a kontinensről.

Morgena

Másként az Árnyékúrnő; Kyriában a hajnali és alkonyi homály, az álmok és sugallatok patrónusa, aki egyes beszámolók szerint a női őslényeg sötét oldalát testesítette meg Igerével szemben. Ellentmondásos természetét jól példázza mindaz, amit az Elveszett Függőkertben történtek kapcsán suttognak róla: a teológusok szerint az istencsalád viszályában Tharr oldalára állt, mert jövőlátó képessége elé tárta Toron majdani hatalmát, s belátta, hogy a kontinensen maradni csak úgy képes, ha aláveti magát a Háromfejű akaratának. Hogy Tharr mennyiben tartotta magát állítólagos paktumukhoz, még bizonytalan: a Boszorkánymesterek birodalmában időről-időre hírek röppennek fel titkos Morgena-szentélyekről, de kevesen vannak, akik látták is őket, némelyek pedig egyenesen odáig merészkednek, hogy romlott nőszemélyek szektái igyekeznek ősi mesterségük házait az istennő nevével vonzóbbá tenni.

Morgena valódi *anyr*jai a hagyomány szerint porszürke és éjfekete köntöst viseltek, homlokpántjukon obszidiánkő ragyogott. Szent szimbólumok a mirtuszkoszorú volt, amit nyakukban, karjukon vagy fejükön hordtak. Támogatták az énekmondókat és más művészeteket, jártasak voltak az álom- és csillagfejtés tudományában, a lelki nyavalyák gyó-



gyításában, s ha kellett, olyan sugallatokkal támadtak ellenségeikre, melyek szűkölő, meghunyászodott roncsokká tették az ártó szándékúakat. Térvesztésüket azzal magyarázzák, hogy az Orwella teremtette lények másfajta psziché-je felett alig volt hatalmuk, s hogy soraik túlságosan megritkultak már, mire e tényt beismerték - más szavakkal önnön kevélységük okozta vesztüket.

Weila

Másként a Sorskovács; az ősi kyr végzetistenek legerősebbike, aki a Calowynen töltött évezredek alatt fokozatosan magába olvasztotta társait, s az ynevi birodalom halhatatlanjai között is kiemelt jelentőségre tett szert. Szent szimbóluma a magasztos nagyság jelképe, a kilencágú korona. Kyria vezetői e partokon zömmel harcosok voltak, s Weila *anyr*jai, akik a természet, az anyag és az idő szféráit egyként uralták, felettébb hasznos segítőtársaknak bizonyultak a csatamezőkön. A crantaiak felett aratott könnyű kyr győzelmet főként nekik tulajdonítják - az embernépek mágusai akkortájt nem rendelkeztek még olyan eszközökkel, melyek erejüket semlegesíthették volna. Stratégiai pozíciói mellett Weila volt a "világi" varázstudók patrónusa is, kedves volt neki az írott szó, a bátorság és a puritán erkölcs; híveit ritkán érték olyan kicsapongásokon, melyek a birodalom hanyatlásának századaiban már Enrawell falai közt is általánossá váltak. Beavatottjai zöld köntöst, holmokpántjukon smaragdot viseltek - e kő a legenda szerint a világ gerincét alkotja, s mint ilyen, nem roppanhat meg soha. A Sorskovács bizonyos tekintetben máris e tételt igazolta: noha a birodalom bukása, s főként az Elveszett Függőkertben történtek után meggyengült, s övéi sokáig vívták meddő harcukat Tharr híveivel, kultuszát Ryek és Toron minden hatalma sem volt képes Ynevről kiszorítani. Beszélik, a szorongattatás legsötétebb óráján Calowynről új felkentek érkeztek, s noha egyelőre titkon tevékenykednek, alig várják, hogy erejüket ismét összemérhessék a Tharr-papokéval. Csoportjukat a *Miracle Adeptia* - talán a felületes hasonlóságok alapján, talán nagyon is indokolt módon - a sheenwalli smaragdmágusok társaságával mossa össze.

Sogron

Azaz a Tűzkobra; a kyr pantheon legkülönösebb, leginkább ellentmondásos istensége, akinek színeváltozására a teológusok mindeddig nem találtak kielégítő magyarázatot. Egyes vélemények szerint szakadár halhatatlan, aki az idők hajnalán más családhoz tartozott, s csak első kultuszának calowyni veresége után állt a kyrek oldalára. Néhányan odáig merészkednek, hogy nem egyéb magas rangú cwyehkahnál, aki a sík elleni invázió reménytelenségét belátva köpönyeget váltott, s különleges képességeinek köszönhetően idővel népszerűvé vált a humanoidok körében is. Hüllőszerű sikamlósságát mindvégig megőrizte: az ynevi birodalom széthullásának küszöbén rajokat küldött szét a négy égtáj felé, hogy kultuszának továbbélését biztosítsa. E rajok többsége odaveszett, egynek azonban sikerült Ordanban gyökeret vernie, s kíméletlen fegyvertárának alkalmazásával hosszú évszázadokra biztosítania Sogron tiszteletét. A Quiron-tenger mellékén maradott *anyr*ok - nyilvánvalóan uruk parancsára - Ryek, majd Toron szolgálatába szegődtek, s napjainkban, Tharr kegyelméből, a birodalom minden nagyobb városában megtalálhatók. Bizonyos források szerint az Elveszett Függőkertben a Tűzkobra és a Háromfejű összecsapása volt a leghevesebb, s Sogron sosem bocsátotta meg Morgenának, hogy miatta alulmaradt a holnap lelkeiért vívott küzdelemben - ha így áll a helyzet, a feltámadást áhító Árnyékúrnőnek még egy ellenséggel kell számolnia.

Sogron az ynevi kyr állam fénykorában a tűz istene volt, s érdekszféráját a mai napig sem bővítette. Szent szimbóluma a szétfeszülő csuklyával ágaskodó, körkörös keretbe foglalt érckobra. Egyes szakmák művelői, mint a kovácsok és a bányászok, kezdettől hozzá fohászkodtak, ő azonban csak a varázstudókat részeltette kegyében, akik uralmat nyertek a tűz elemi formái felett, s ezért szívesen látott tagjaivá váltak a seregeknek is. Orwellára a gra-tinoli ütközetben Sogron-papok egy csoportja idézte az Őstüzet, hívei tehát elmondhatják magukról: korok óta az ő uruk jutott a legközelebb ahhoz, hogy egy másik istenség éltét vegye.

A Tűzkobra beavatottai fehérrel vagy feketével hímzett vörös köntöst, homlokpántjukon rubinkövet viselnek, s hovatartozásuknak - vagy gazdájuk pillanatnyi érdekeinek megfelelően - szolgálhatják a Hetedkor háborúságaiban egyik, másik vagy mindkét felet.

Tharr

A kyr pantheonban a káosz erőinek megtestesítője, állandó jelzői a Háromfejű és a Néma. Egyedülálló a kyr istenek között, mert kultusza nemhogy nem indult hanyatlásnak a birodalom bukása után, hanem a Hetedkor hajnala óta rohamosan terjed és erősödik, elsősorban a toroni Hatalmasok hallgatólagos támogatásának köszönhetően. Egyházának befolyása ma nagyobb, mint valaha; Kyria fénykorában Tharr alárendelt szerepet játszott, a kilenc *guttar* - alvilági kíndémon - egyike volt csupán.

Tharr hite gyakorlatilag államvallásnak számít Toronban, de nagy számban akadnak követői Abasziszban és a szomszédos városállamokban is. Háromfejes szimbóluma (bak, kígyó, oroszlán) néhány tengeri város címeréből köszön vissza.

Az Északi Szövetség területén Tharr szertartásait gyakorolni tilos, a törvények megszegése azonnali halált von maga után. A Vörös Hadurak annyira gyűlölik a Háromfejűt,



hogy a tizenharmadik Zászlóháborút követően irtóhadjáratot indítottak hívei ellen, s ezzel kis híján világméretű viszályt robbantottak ki.

Délen kultusza sokáig szinte ismeretlen volt, a Pyarroni Paktum is tiltja, mivel emberáldozatokat követel. A Dúlás óta azonban az Papi Szék hatalma megrendült, és a Tharr-szekták fokozatosan átszivárogtak a Sheralon; gócpontjaik a Hat Városban és egyes kereskedőhercegségekben vannak, de még Erionban is fenntartanak néhány templomot, a legteljesebb nyíltsággal. További terjeszkedésüknek egyelőre lebírhatatlan akadálya Krán; Ranagol harcosai olyan kíméletlen kegyetlenséggel sújtanak le a befolyási zónájukba merészkedő Tharr-hívekre, ami messze túlszárnyalja a Shadon és a pyarroniták legmerészebb álmait is.

A Háromfejű papjai időről időre fiatal fiúkat rabolnak, hogy szerzeteseket neveljenek belőlük, átalakítva, eltorzítva őket Tharr kedvére. Ezektől a kénsárga csuklyás köpenyt viselő, pikkelyes bőrű, smaragdszemű, félig hüllő, félig ember teremtményektől okkal retteg a világ.



Amund istencsalád

Amhe-Ramun

Az amund hitvilág legfiatalabb, legerőszakosabb tagja, a harc és az egység istene. Gyakorta nevezik Kékarcúnak, a kék hold istenének és Kegyetlennek; mióta papjai átvették az uralmat a régebbi főisten, Themes ynevi helytartóitól, uralkodó istennek és igaz istennek is.

Nevét az ősi írások <M>Amhe-Ramuun<D>-ként betűzik, a szakrális amund képírásban pedig farkas és medve keverékének látszó démonfejként (Amhe-démon) jelenítik meg. Szent szimbóluma arcának stilizált mása; ezüstből, ritkábban hasonló árnyalatú és textúrájú ősi fémekből készül, ráadásul viszonylag kicsiny, amiért is az avatatlanok gyakorta pénzérméének vélik.

Az amund-dzsenn háborúk korában Amhe-Ramun egyszer már megjelent Ynevén, de a dzsennek ősmágiájuk segítségével elpusztították manifesztációját. Az istenség holttestét az amundok Második Titkos Városában, a Halál Tizenkét Termében helyezték el.

Az Ősi Egyezmény újabb kijátszásán Amhe-Ramun hatezer esztendőn át munkálkodott. Az időközben bekövetkező, kedvező mágikus együttállásokat kihasználva cseppenként csempészte hatalmát Ynevre. Az isteni akarat által megtermékenyített papnők a titkos templomokban hatezer esztendő alatt huszonhárom Amhe-démont hoztak a világra - az utolsót, a leghatalmasabbat a Sötét Együttállás évében. A Kék Hold felkeltekor az Amhe-démonok és az Amhe-papok lelke összekapcsolódik, közösen alkotva az Isteni Tudatot. Egységük maga Amhe-Ramun, a huszonhárom testben lakozó manifesztáció.

Nesire (Nethiree)

A szerelem, a szépség és a vörös hold csókból fogant istennője az amund hitvilágban; róka vagy ibisz képében szokás ábrázolni. Szeszélyes, időnként rosszindulatú hatalmasság volt, az érzelmek és indulatok rabja: csak a testi gyönyör tartozott a befolyási szférájába, a termékenység és az életadás soha. Bizonyos ősi feljegyzések szerint papnői féktelen orgiákon hódoltak neki; az ezeken részt vevő férfiakat később rituálisan megcsonkították.

Szent szimbóluma ritkán látható Ibarán kívül - akik mégis megpillantják, egyhamar aligha felejtik el. A vörösrézből készült ovális külső lapja sík, csak a belső kidolgozott: három ujj (madárláb?) domborulatait rejti. Kikovácsolása után pillanatokkal, még izzó állapotban helyezték a beavatandó nyakába, akinek mellén jellegzetes alakú sebet égetett - e bélyeget, a Szent Csók jegyét egész életén át viselte aztán.

Nesire kultuszáról egyébként roppant keveset tudunk, mert évezredekkel ezelőtt kiveszett Ynevről; híveit sötét testvéreik, Amhe-Ramun követői irtották ki az utolsó kisdedig.

Refis (Reefith)

Az amund pantheon anyaistennője, a föld megszemélyesítője, a napisten hitvese; kettejük nászából született Nesire. Hátborzongató termékenységkultusz alakult ki körülötte; tanítása szerint az élet a halálból fogan, aminthogy a vetés is dúsabban nő a felszántott temetők helyén. Papjai időnként szertartásos öngyilkossággal - álve eltemetkezéssel - hódoltak neki; máskor viselős anyákat áldoztak tiszteletére, s a kiontott vért gránitfalú kutakba folyatták, ezzel táplálva a földmélyi sötétben szunnyadó teremtőszellemeket.

Szent szimbólumok valóságos kis kozmosz-modell volt, a maga nemében egyedülálló a hasonló jelképek között. Külső része valamely nehéz fémből vert, tenyérnyi keret, melynek közepébe egy második, jobbára nemesfém szelencét foglaltak. Refis minden híve egy-egy csipetnyit helyezett a szelencébe annak a vidéknek a földjéből, ahol a világra jött; e jelképes-misztikus kötelék fűzte őket otthonukhoz, tágabb értelemben véve az Ősi Nép egészéhez.

A fajháborúk pusztítását követően Refis egyházának maradékai a föld alá menekültek Amhe-Ramun dühe elől. Azóta nem sokat tudni róluk; minden valószínűség szerint



elfajzottak és korcsokká degenerálódtak. Néhány kóloniájuk Kránba költözött, de nem sokáig bírták az ott uralkodó viszonyokat, rövidesen hírmondó sem maradt belőlük.

Themes (Theemeth)

Az amund pantheon főistene, az Églakó Nap-Atya, az Örök Fényesség. Teremtőként és pusztítóként egyaránt tisztelték, bár előbbi aspektusa mind jobban háttérbe szorult az évezredek során. Papjai szigorúan zárt születési arisztokráciát alkottak, s tizenkét esztendős korukban beavatási szertartáson estek át: öt teljes percig kellett rezzenetlenül istenük fényes arcába tekinteniük. Akik kiállták a próbát, azok jog szerint is felvételt nyertek a papi rendbe; akik megvakultak, azokat elevenen feldarabolva áldozati máglyára vetették.

Themes szent szimbóluma arany napkorong. Valamennyi amund kultusz közül az övé állta legtovább a háborúságot Amhe-Ramun híveivel, a bukást azonban csak elodázniuk sikerült, megakadályozniuk nem. Állítólag utolsó napjaikban néhány kisgyermeket sikerült biztonságba csempészniük a vérükre szomjazó menethek elől, s ezeknek a leszármazottai mind a mai napig élnek a dzsadok között. Kétséges, hogy mennyi az igazság ezekben a híresztelésekben; még ha léteznek is ilyen kései papi sarjak, örökségüknek aligha vannak tudatában.



Egyistenhitek

Domvik

Az egyik legfiatalabb isten Yneven. Valós hatalma csak a godoni birodalom bukását követő kaotikus változások után teljesedhetett ki. Shadon egyedüliként elismert istene, aki az erkölcsös és erényes életet s a felebaráti szeretetet hirdeti. Kérlelhetetlen ellensége mindazon vallásoknak, melyeknek szertartásrendjében szerepel az emberáldozat; még Shadonon kívül is igen határozottan fellép velük szemben, titkosügynökei és fanatikus boszorkányvadászai révén.

Az efféle eltévelyedettektől eltekintve - akikre hideg acél és máglyatűz vár - mindenki mást egyenlőnek tekint, senkitől sem vitatja el az élethez való jogot.

Domvikot hét arccal, hét megtestesülésében imádják. Ezek: a Tanító, a Hit Védelmezője, az Eretnekek Ostora, az Élet Teremtője, a Jóság Forrása, a Gyógyító és a Fekete Angyal. Egyes pyarroni teológusok szerint ez arra utal, hogy Domvikot több, korábban a mai Shadon területén imádott istenség és felsőbbrendű lény személyéből gyúrták össze. Ezen elméletet látszik alátámasztani, hogy bizonyos aspektusai sok közös vonást mutatnak az ősi godoraiak két istenével: Jadoméval és Javeával. Domvik papjai természetesen hevesen tagadják a teória igazát, hirdetőit pedig eretneknek bélyegzik, már-már egy sorba helyezve őket a birodalomszerte üldözött szakadár szektákkal.

Ranagol

Sokak szerint egész Ynev leghatalmasabb istensége; kétségtelen, hogy hívei számát tekintve nem marad el a pyarroni pantheon mögött. Abban mindenképpen egyedülálló, hogy nemcsak egy faj vagy nép imádja; teológiája hihetetlenül átfogó jellegű, világmagyarázatot nyújt valamennyi értelmes lény számára. Tanításának lényege, hogy mind a természetben, mind a társadalomban örökös küzdelem folyik, mindenki harca mindenki ellen. A vesztesek elbuknak és megsemmisülnek; a győztesek fölfelé törnek, vérrel szerzett diadaluk magasabbrendűvé teszi őket. Az egyetlen valós érték tehát a hatalom, mivel minden körülmények között magában hordja saját önigazolását.

Ranagolt a Pyarroni Államszövetség országaiban ősgonosznak, megtestesült sátánnak kiáltották ki, s ez a nézet aztán rohamos gyorsasággal harapózott el szerte Yneven. Való igaz, hogy értékrendje nem egyeztethető a pyarronita vallásával, ez azonban nem feltétlenül adja meg a Papi Széknek a morális ítéletalkotás jogát. Számos elfogulatlan gondolkodó úgy véli, Ranagol a legszélesebb látókörű és legmesszebbre tekintő valamennyi ynevi istenség közül. Tisztában van a sors törvényeivel, a teremtett fajok pályaívével, az istenek hanyatlásának és bukásának okaival; legfőbb célja fölülemelkedni ezeken az ősi rendeléseken, s elérni azt, ami őletőtte még sem halandónak, sem halhatatlannak nem sikerült: a teljes tökéletességet, az univerzum személyes átlényegítését.

Ranil

A dwoon mitológia egyetlen istene; a Dwyll Unió lakói ő az egyetlen és mindenek felett való létező. Megnyilvánulása a ragyogó nap, ezért gyakran nevezik napistennek is, bár vallása nem a klasszikus értelemben vett napkultusz, külsőségeiben sokkal inkább emlékeztet a shadoni Domvik-hitre.

Papjai minden más istent Ranil részének vagy árnyékának tartanak, akiket az eltévelyedettek külön néven és külön szertartásokkal tisztelnek. Egyes istenekről - Tharról, Sogronról - az a véleményük, hogy nem egyebek különösképpen hatalmas démonoknál és elementáloknál.

Ranil hívei fanatikusak, a pyarroni egyházzal csupán jól



felfogott politikai érdekeik miatt férnek össze. Mindenesetre a selmovita térítők számíthatnak rá, hogy ha kiterjesztik prédikáló körútjaikat az Unió területére, előbb-utóbb színleg véletlen, de bizonyosan halálos kimenetelű baleset éri őket.

Kaoraku

A rejtőző Niarében tisztelt isten, akitől a mikádó egyenes ágon eredezteti magát. Egyesek őselemi hatalmasságnak, mások egy aquir nép utolsó túlélőjének tartják, aki hosszas háborút vívott fajtársaival, az utolsó szálig kiirtotta őket, s mindegyikük életenergiáját magába szívta. Sárkány képében tisztelik ugyan, ám szinte bizonyos, hogy a valódi sárkányokkal semmiféle rokonságban nem áll. Morálisan semleges istenség, mint a viharok és a villámlások, melyekben kinyilvánítja akaratát. Hívei nem teremtőnek, hanem felvigyázónak vélik, s leginkább azért fohászkodnak hozzá, hogy fordítsa el tőlük az arcát.



Elf kalahorák

(csak Hetedkorban ismert formáikban)

Észak

Narmiraen, a Ködökön Járó: A legnépszerűbb kalahorák egyike. A hajnalok urának is nevezik, s ez sokat elárul róla és híveiről egyaránt. Megszemélyesíti mindazt a kiábrándultságot és tehetetlenséget, ami a Hetedkor elfjeinek nagy többségét jellemzi. Rendkívül közeli a kapcsolata a természettel, alakján keresztül gyakorta magát a végtelen erdőket, az érintetlen szépséget idézik fel. Az elfek szerint minden növény nevét ismeri, amely valaha kisarjadt Yneven. Nevének említésével mindig együtt jár a kilátástalanság és a mélabú felidézésével. Az ő útmutatását követik a "kizökkent lét" elől a természetbe menekülő elfek népes csoportjai. Délen Siena Boralisse és Fliadais D'Anatel alakjában, némiképp megváltozott értelmezésben bukkan fel.

Tyssa L'imenel, a Vér Nélkül Való: A legismertebb mártírkalahora. A hozzá hasonló, egészen ősi elf szentségek már rég eltűntek a mítoszok és legendák homálykődében, ám az ő szenvedései mind a mai napig példát állítanak az elfek elé. Jellemző az önostorozó elf gondolkodásra, hogy még az olyan távoli múltban elszakadt Családok is tisztelik, mint a Taba el-Ibara homoki elfjei.

Az aquir háborúk során csorgatták ki utolsó cseppig a vérét, s szótlan szenvedése még a Hetedkor elfjeit is csendes és türelmes beletörődésre inti. Délvidéken Nemathial Ariaven a megfelelője.

Veela Luminatar, az Egykor Volt Fényesség: A legrégebben ismert kalahorák egyike. Az óelf iratokban csak Finna Liest említik nála hamarabb. Ő volt népe első megvilágosodott "Mestere": a múlt dicsőségét fenséges arcán tükröző isteni lény. Mind a mai napig híven teljesíti kötelességét: folyton emlékezteti népét az ősidőkben elkövetett vérbűnre, a kitaszíttatásra, a veszteségre. Hol kalahorákat szellemít át, hol víziókban és jósálmokban nyilvánul meg, hol pedig a patakvíz csörgedezésébe, a lombok susogásába csempész intő jeleket az értő fül számára. Ritkán van szüksége ilyen módszerekre; többnyire puszta létezésével is eléri célját.

Délvidék

Finna Lies, a Korokon Tanító: A Nép legelső gyámolítója, aki a Fergeteg elvonulta után állt az elfek élére, s istenük parancsai szerint, saját példájával elöljárván biztatta az elesetteket, gyámolította a csalódottakat, mutatott kiutat a gyötrelemből. Noha kultusza már jelentős mértékben megkopott, s északon jobbára Narmiraen vette át a szerepét, délen még mindig számos elf áldoz neki a legfontosabb ünnepeken.

Siena Boralisse, az Érintéssel Enyhítő: Déli mártírkalahora, aki a legenda szerint saját örökifjú testét áldozta fel a korok oltárán, csak hogy mindig új alakban lehessen együtt szeretett gyermekeivel. A fák és patakok szelleme, az ő testéből sarjadnak a gyógynövények. Az egészség és a természet felvigyázója, bizonyos vodékeken Narmiraen fákba költözött lelkeként tisztelik.

Magon L'levar, a Szavakat Ismerő: Az elfek népének bölcse. Ő ügyel arra, hogy semmi feledésbe ne merüljön, ami egyszer megtörtént. Feljegyzi a neveket, vigyázza a históriákat, így őrködik a világ egyensúlyán, nehogy a Tudatlanság és a Közömbösség elsodorja a teremtés művét. Az aquir háborúkban tűnt el, még az ősidőkben, de azóta is figyel, s csak az alkalmat várja, hogy visszatérhessen.

Eidhil K'Meakhan, a Dalokban Élő: A Szavakat Ismerő mellett, a másik isteni lény, aki nem engedheti, hogy a múlt emlékei veszendőbe menjenek. Dalnokok és költők szájával nyilatkozik meg, ő maga soha nincs jelen Yneven. Minden tanítását, intelmét, példázatát élőszóban adja hívei ajkára.



Nemathiel Airaven, a Tűzhelyre Vigyázó: Tyssa L'imenel déli megfelelője, a jövendő és a családi béke őre, a melegházó. Két megtestesülését pusztították el, úm a töretlen akarat s a bizakodás mindkét alkalommal új lángra lobbantotta élete parazsát. Az önfeláldozásban lelt gyönyör heve teszi halhatatlanná, ebből merít erőt a létezéshez, s ugyanezt várja el követőitől is. Tanítása a türelmen s a bizalmon alapszik.

Rhienna Malvaureen, a Tűz Csiholója, a Mosolyokban Honoló: Az elf szerelmesek isteni lényeggel bíró pártfogója, a szívekben lobogó tűz szítója. Fagyökerek alá temetkezett, hogy tavasszal eljuthasson mindenhova, mindenkihez, aki híjával van a mosolynak, a becéző szónak. Ő a virágpor a sarjú erdőben és a madárdal a mezőn. A régi szerelmesek felvigyázója; a hevület, mely csak akkor csillapodhat, ha magasabbra hág.

Flidais D'amatel, a Lombok Őre: Narmiraen, illetve Siena Boralisse testvére, esetleg az ő valamely megtestesülésük. Bizonyos déli erdők őrző kalahorája, a megadó és megbocsátó türelem hírnöke. Hívei mind kevesebben vannak, ereje fogytán. Azt állítják rajta, mindig Ynev legnagyobb élő fájában lakozik.

Moranna Naranol, a Homály Lakója: A szükségszerű elmúlás kalahorája, mosolya szelíd és titokzatos. Minden elf lelkének mérlegelője, noha a szabadosabb szellemi irányzatok elvitatják tőle ezt a jogát. A túlvilági vándor, aki a beletörődés és a tiszta szem tanítását vallja. A megváltoztathatatlan sors gyakorlati, de nem erkölcsi főségét hirdeti.

Krán

Verrion H'anthall, a Sötétség Szája, a Mindeneket Elnyelő: A kráni elfek leghatalmasabb kalahorája, akit maga a Kosfejes Úr hozott létre: nyálát, könnyét és verítékét keverte el azzal a vérrel, amit az Elveszettek egyik mártírjának ereiből folyatott ki, majd teremtő leheletét a lüktető masszára bocsátotta. Ilyenképpen született meg Verrion, a Sötétség Szája, a Mindeneket Elnyelő, akit létezése első percétől kezdve csillapíthatatlan éhség gyötört. Egyesek szerint a Tizenhármak testvére ő; mások a huszonötödik Káosz-angyalnak tartják; megint mások művi lénynek, démonikus gólemnek, Ranagol lángelméje holt-eleven bizonyítékának. Az igazsághoz valószínűleg azok járnak legközelebb, akik a kráni elf lélek szimbólumát látják Verrionban: az örök nagyratörés, a féktelen becsvágy, a fennhéjázó dölyf, a halhatatlan gyűlölet, a hosszú évezredek során epekeserűvé sűrűsödő harag elsöprő erejű megszemélyesülését.

Hantien Harran, az Árnyékban Neszező: Kráni elf kalahora, a feketetölgyek lelke, aki az erdő árnyékaiban és a lombok zúgásában nyilatkozik meg. A Könnyűléptű Nép hosszú emlékezetét jelképezi, és azt a félelmetes türelmet, amellyel ősi bosszújuk beteljesedésére várnak. Az Ötödkor óta nem manifesztálódott; nevét nem felejtették el, de hatalma erősen megcsappant, manapság már legfeljebb annyi telik tőle, hogy elleplezze az avarban lopakodó gyilkos léptei neszezését.

Gor Hannain, a Tűzben Élő: Ízig-vérig kráni kalahora. Nem a tűzre vigyáz - ő maga a tűz. Nem a tűz miatt él, hanem általa. A hagyományok tiszteletben tartásával párosuló kíméletlen nagyratörést jelképezi, kifordítva és eltorzítva Eidhil K'meakhan, illetve Nemathial Airaven tanait. Ezzeol kitűnő ideológiai alapozást szolgáltat a kráni elfek agresszív és büszke belpolitikai csatározásaihoz.

Általános

Mallior, az Éjben Kacagó: Az egyetlen olyan kalahora, akit valamennyi elf tisztel Yneven, a Délvidéken éppúgy, mint Északon, de még Kránban is. Életében az elf-aquir háborúk legendás hőse volt, aki dicső halálával szentté magasztosult, s e minőségében a bosszúvágyat és a sötét szenvedélyeket személyesíti meg. A külvilágiak csak végső elkeseredésükben fordulnak hozzá, Kránban azonban sokkal elterjedtebb a kultusza; itt élnek vér szerinti leszármazottai is, a Ly'Shematenelek, azaz a Tettekkel Emlékezők.



A törpék istenei

Az egykor Bórogot (Beriquel), manapság Ynev legészakibb partvidékének hegyeit lakó törpék eredete az idők homályába vész: bizton állíthatjuk, az elsők voltak azon fajok közt, melyeket a végzet örvénye e világra vetett. Írásbeliségük felülmúlja az emlékezetükre hagyatkozó elfekét, a hieroglifák béklyóiba vert amundokét, s természetesen a dzsennekét, akik jobban kedvelik a példabeszédeket a krónikáknál. Ha igaz, amit a Tarinban őrzött *Mak Haroór,* a sajnálatosan töredékes Ősmítosz állít, a törpék a Teremtés hajnalán, két gyürkőző istenség, a rendíthetetlen Bul Ruurig és a tüzes Tyrrano kövekre hulló véréből születtek. Hitviláguk alapvetése a többarcúság: megélik a lelkükben dúló kozmikus küzdelmet, tudják, hogy egyik vagy másik erő hosszabb-rövidebb időre felülkerekedhet rajtuk (lásd: Kőfiak - Homálytestvér), s azt latolgatják, vajon mikor válnak végérvényesen e harc kárvallottjaivá. Az első csatában győztes Bul



Ruurig a sajátjának érzi a a törpéket, Tyrrano vad gyűlölettel viseltetik irányukban, és újra meg újra saját szörnyeteg teremtményeit küldi ellenük. A bizonyosságok, vagy majdnem-bizonyosságok, itt el is fogynak; az anyag hátralévő részét súlyos ellentmondások feszítik, ezért döntöttünk úgy, hogy a törpe isten(ek)ről megemlékezve sorra vesszük őket, s ahol módunkban áll, több lehetséges értelmezést is közreadunk.

Bul Ruurig, a Kőatya

A törpék első istene; a törzsi hagyomány neki - és csak neki - tulajdonítja a kőfiak teremtését, az Ősmítosz azonban szót ejt Tyrrano közreműködéséről is. A két forrás egybehangzóan állítja, hogy a világ már létezett, mikor összecsaptak felette; a harcban a démon megsebesült, a Külső Hidegbe taszíttatott, az isten pedig alászállt, hogy gondoskodjon övéiről, akiknek "feje, karja-lába s minden része éppen olyan volt, mint az övé."

Az Ősmítosz szerint Bul Ruurig a nap és a holdak születése után paktumot kötött a szférákat létrehozó Nagyokkal, akik beleegyeztek, hogy az addig mozdulatlan planétát megforgassa, hogy a nappalt tízóránként éjszakával váltsa fel, némi könnyebbséget hozva a hidegtűrő, homálykedvelő kőfiaknak. Egyes töredékek szerint az engedmény fejében övéi lelkét ígérte oda, ám utóbb elállt az egyezségtől, ezért a Nagyok a törpék minden nemzedékét átkukkal sújtották - innét ered a Hat Csapás legendája, mely, mint kiderült, nem nélkülözi a valóságalapot.

Bul Ruurig csak papjait (a Tudókat) figyelmeztette a Csapások eljövetelére, s szigorú titoktartást parancsolt nekik, a nép legválságosabb órájában azonban (lásd Kőfiak - Első Csapás) megmutatkozott Bórog földjén, és olyan ajándékokat adott a törpéknek, melyek jóvoltából azok megmaradhattak, sőt, megerősödve várhatták az újabb veszedelmeket.

Bul Ruurig következetlensége kezdettől zavarba ejtette az embernép hittudorait. Közülük néhányan odáig merészkednek, hogy kijelentik: a Kőatya alighanem megháborodott a Tyrranóval (első Homálytestvérével?) vívott küzdelemben. Az Ősmítosz egyes mozzanatai (elhajított csatabárd, új, nyíltan rosszindulatú Homálytestvér) alkalmasak e vád alátámasztására, és a feltételezés mellett szól az is, hogy Bul Ruurig még a sziget elhagyása előtt "fiára", Kadalra ruházta a nép vezetésének terhét, s többé nem mutatkozott meg övéi előtt.

Kultusza máig fennmaradt, noha nem bír olyan jelentőséggel, mint utódáé. Rendszerint olyan törpék fohászkodnak hozzá, akik segítségével remélik feltárni és uralmuk alá vonni lelkük sötét aspektusait. Suttogják, hogy papjai - a törpe Tudók közt egyedülálló módon - képesek a legősibb mágia "dús szavainak" használatára is.

Kadal, a Tárnákat Zengető

Az Ősmítosz szerint Bul Ruurig sarja, aki a megfáradt Kőatya távoztával került a törpe pateon főhelyére. Az apokrif elmélet szerint a "fiú" kifejezést a *suóg*ok átvitt értelemben alkalmazzák, és csupán annyi történt, hogy a Bul Ruurigban manifesztálódott isteni erő megfiatalította önmagát - ezt látszik igazolni, hogy a Kőatya asszonyáról egyetlen szövegben, egyetlen töredékben sem esik említés, s hiányzik az északi népekre egyébként oly jellemző "állatanya" figurája is. A *hil* nyelvben jártas vallástörténészek elismerik: az Ősmítosz Kadalról szólva elveszti konzisztenciáját; ez magyarázza, hogy a "tisztán jött gyermek" fordulatot egyesek az isteni lényeg fizikai, mások lelki megújulására vonatkoztatják.

Bárki volt egykor, bizton állíthatjuk, hogy Kadal a Hetedkor derekára megtalálta saját arcát. Ő az egyetlen törpe istenség, aki akaratát időről időre karizmatikus, ám halandó küldöttek révén nyilvánítja ki: az első (aki az apokrif változat szerint azért sikerült a szándékoltnál tökéletesebbre, mert Bul Ruurig a véréhez való-ezüstöt kevert) megtagadta a szolgálatot, s csak akkor békélt meg, mikor Kadal örökléttel ajándékozta meg, és isteni rangra emelte. Ő Tooma, a Fejszés, akinek makacsságából a törpék históriájuk mélypontjain is erőt meríthettek. A másodikként teremtett küldött, Ezüstcsákány Gráim a Harmadik Csapás során esett el Bórog földjén, emlékét azonban szívében őrzi a nép, és nem feledkezett meg róla a Tárnákat Zengető sem: valahányszor Tarin háborúra készül, lehetővé teszi számára, hogy az Örök Visszhangtalanból kiszakadva új testet öltsön. Gráim, aki maga dönthet visszatéréséről, még nem szalasztott el egyetlen ilyen alkalmat sem - beszélik, ő vezette azt a különítményt, mely a Tizennegyedik Zászlóháború utolsó esztendejében kiragadta az ediomadi Belső Csarnokokból Kabur Lah lobogóját.

Kadal szolgái rangjuktól, beosztásuktól függetlenül tekintélyes személyiségeknek számítanak, szavuk akkora - ha nem nagyobb - súllyal esik latba, mint egy *daug* főnöké. Különös vonzalmat éreznek a drágakövek iránt, felhasználásuknak, a bennük rejlő hatalom kinyerésének számtalan módját ismerik. Ők irányítják a földmélyi fajzatokkal, démonokkal, Homálytestvérekkel vívott harcot, és Tooma szolgáival együtt képviselik a birodalom papságát az Északi Szövetség évi közgyűlésein.

Tooma, a Fejszés

Az mítoszok legendás Engedetlenje; hadisten, korhely és bajkeverő egy személyben. Küldöttei nincsenek, papjai a legkiválóbb harcosok közül kerülnek ki, akiket kivételes helyzetekben (háborúk, sorsfordulók), avagy a lehető legrosszabbkor (külországi temetési szertartások alatt, követek jelenlétében) átszellemít, s rendkívüli, olykor megbot-



ránkoztató tettekre sarkall. Főként a kőfiak újabb generációinak körében kedvelt, a hittudorok azonban nem tartják kizártnak, hogy csupán Bul Ruurig szellemének egy újabb aspektusát testesíti meg, és hogy a hátralévő Csapások egyike - vagy mindegyike - az ő tevékenységével függ majd össze.

Tooma papjai erős támaszai Tarin hadseregének, szavuknak súlya van majd' minden tanácsszinten. Különös vonzalmat éreznek az ércek - különösképp az eleven fém - iránt, felhasználásuk, engedelmességre szorításuk, hatalommal való felruházásuk számtalan módozatát ismerik és gyakorolják. Kiveszik részüket a Tarin alsó zónáiban vívott harcokból, és kimagaslóan népszerűek a szövetséges embernép fegyverforgatói körében, akik a "jóféle kétkezes tarini törpe" típusának megtestesítőit látják bennük.

A kőfiak hitének szakadatlan fejlődését hirdető elmélet szerint a Fejszés a bizonytalan jövőben - talán nem is túl sokára - átveheti a pantheon élén Kadal szerepét.

Zimah, a Szökevény

Az Átkos Fivérek óta a kőfiak legnagyobb antihőse, fejlett egójú, alacsony etikai fokon álló lény, sokak szemében az állhatatlanság maga. A törpe istenkép esetlegességének jó példájával szolgál: halandónak született, és papi sorból, jórészt a maga akaratából emelkedett a pantheon tagjai közé. Az isteni rendeléssel elégedetlenek utolsó nagy hulláma az ő vezetésével hagyta el Tarint. Személyét a birodalom nagyjai megvetéssel, a közrendűek elnéző utálattal emlegetik; a kivonulás óta nem akadt példa arra, hogy hithű törpe renegát törpe vérét ontsa - ha mégis megtörtént ilyesmi, a kiváltó ok bizonyosan nem vallási vita volt.

Zimah jelenlegi státusa és holléte egyaránt bizonytalan. A rossz nyelvek szerint aggkori végelgyengülését titkolandó rejtőzött el, talán meg is halt már. Mások úgy vélik, azon az áron sikerült öröklétűvé válnia, hogy behódolt Homálytestvérének, s most a magára rótt félezer éves penitenciát tölti. A legmerészebb feltevés szerint változás iránti igényét az elvándorlás sem elégítette ki, hamarosan elhagyta nyáját, de nem a kóborló prédikátorok, hanem a kalandozók útjára lépett, valódi nevét és múltját azonban - érthető okból - titkolni igyekszik.

Zimah papjai a Szökevényhez imádkoznak ugyan, ám nincs bizonyíték rá, hogy hatalmukat szakrális forrásból nyernék; egyesek a profán mágia és a szemfényvesztés mestereit, mások egyszerű képmutatókat látnak bennük, akik titkon Bul Ruurigot imádják, és korlátozott mértékben bár, de részesülhetnek a Kőatya erejéből.

Zimah kultusza főként a renegát törzsekben és a törpe diaszpóra délvidéki kolóniáin dívik - tiszteletét Tarinban szokásjog és törvény tiltja, s felettébb ritka az olyan törpe, aki a fennálló rend elleni lázadás e szegényes módját választaná.

Káosz-angyalok

A Káosz-angyalok túlvilági entitások, akik Ranagol szűkebb aspektusait testesítik meg, s őt táplálják a híveiktől nyert hatalommal. Mindannyian az abszolút igazsághoz vezető utak egyikét jelképezik, a transzcendens megismerés különféle módozatait. Együttesen piramisként szokás ábrázolni őket, amelynek a csúcsán maga Ranagol áll, a káoszból születő dinamikus rend szimbólumaként. Számuk összesen huszonnégy, az év hónapjainak megfelelően. Eredetüket tekintve meglehetősen sokfélék: akadnak köztük ősi, elfeledett istenek, akik behódoltak a Kosfejes Úrnak; valaha volt halandók, akik eljutottak az apoteózis hőn sóvárgott állapotába; tiszta eszmék, amelyek formát és öntudatot öltöttek az önmagukról való hosszas elmélkedés során; démoni és őselemi lények, a túlsó létsíkokon honos hatalmak tarka egyvelege. Számuk tizenkétezer éve óta változatlan, összetételük azonban nem: egyikük-másikuk olykor lehanyatlik, elpusztul, gyökeresen átalakul vagy egyszerűen eltűnik. Hiánytalan lajstromba foglalásuk már csak ezért is lehetetlen vállalkozás volna; a helyzetet tovább nehezíti, hogy Kránról roppant kevés hiteles információval rendelkezünk, s azok is meglehetősen hézagosak. Az alábbiakban a jelentősebb Káosz-angyalokat kíséreltük meg számba venni; a nekik hódoló szekták fontos szerepet töltenek be a birodalom életében, tanításaik utat találtak a vérfilozófusok teológiai értekezéseibe.



Káosz-Abbog: Karnális lény, a test és a hús angyala. Hívei annak az ideális állapotnak az elérésére törekednek, amelyben az egész világ egyetlen hatalmas organizmussá olvad össze, méltó anyagi testként szolgálva Ranagolnak. Szertartásaikon elevenen falják föl egymást, hogy ily módon összpontosítsák az életerejüket. A nemzést és a tükröket istenkáromlónak vélik, mivel megszaporítják az élőlényeket.

Káosz-Buulzaab: A sötétség és a feledés angyala, más néven a Fények Kioltója. Manifesztációi eltörlik a színeket és kihűtik az élőlények vérét. Tanítása szerint az emlékezet gyarló dolog, a lelki tökéletesedés akadálya; ezért hívei minden napnyugtakor elfelejtik addigi életüket, és új személyiséget öltenek magukra.

Káosz-Huvarhg: A téboly angyala, a költők és próféták pártfogója. Időnként a jövőbelátás adományával ruházza



föl híveit; máskor vakká és süketté teszi őket. Szektája sérthetetlenséget élvez a birodalmon belül, a gyülekezetek mégsem hosszú életűek: általában önmagukat pusztítják el.

Káosz-Khakht: A tagadás angyala, aki azt tanítja, hogy az istentisztelet leghatásosabb módja az istenkáromlás. Hívei rituális orgiákon gyalázzák őt és Ranagolt, vér helyett fekáliát és testi váladékokat áldoznak neki. A szektát általában eretneknek tekintik, gyülekezeteit gyakran consulari rendeletre számolják fel.

Káosz-Metha: Az élet és a termékenység angyala. Hívei testében minden sejt rákos burjánzásnak indul; a magasabb fokozatok beavatottjai nyálkás protoplazmává degenerálódnak, amely időről időre önálló értelem nélküli sarjakat fiadzik. Gyakorlatilag elpusztíthatatlanok, mert a legkisebb épen maradt szövetdarabka is órák alatt reprodukálni tudja az eredeti élőlényt.

Káosz-Ouddaka: Az öléskor kiontott vér szimbóluma, amely felhasználatlanul folyik el, s önálló életre kél, hogy bosszút álljon a gyilkoson. Hívei örökéletűnek hiszik magukat, s egy bizonyos beavatási fokozaton túl valóban azok: holtuk után cseppfolyós vérgólemekké válnak, s ebben az alakban szinte lehetetlen elpusztítani őket. A Tiltott Határ környékén százával kóborolnak ilyen szörnyek; emlékeiket, önálló személyiségüket rég elvesztették már, a mágikus kisugárzások azonban ellenállhatatlan vonzerőt gyakorolnak rájuk. A Káosz-Ouddaka szektáival háborúzó klánok csak akkor számíthatnak győzelemre, ha minden elesett ellenségnek fölmetszik az ereit, és az utolsó kortyig kiisszák belőlük a vért.

Káosz-Raddaq: Felmagasztosult ősaquir, aki fajtája utolsó képviselőjeként belefáradt az életbe, és évezredeken keresztül próbálta elpusztítani önmagát, mindhiába. Végül apoteózison esett át, s a halálvágy és a melankólia angyalává vált. Hívei veszedelmes orgyilkosok, akik felkutatják és Ranagol kebelére küldik mindazokat, akiknek földi élete véleményük szerint túl hosszúra nyúlt. Elsődleges céljuk az, hogy bevetésük során minél látványosabb halált haljanak.

Káosz-Samambrag: Démoni lény, a ragály és a rothadás angyala. Hívei mocsárlázzal fertőzik meg magukat, és hagyják elüszkösödni a sebeiket; a járványok terjesztését szent feladatuknak tartják. A tökéletesség mércéje az ő szemükben az, minél kevesebb testrészre van szüksége valakinek ahhoz, hogy életképes maradjon.

Káosz-Sraddhu: A kínzómesterek és méregkeverők védangyala; pártfogását mindazokra kiterjeszti, akik művészetté emelik a lassú, gyötrelmes halált. Hatásköre olykor átfedésbe kerül Káosz-Huvarhgéval, így például a hóhérpoéták testvériségének esetében, akik mások szenvedéséből merítenek ihletet, s miközben áldozataik haldokolnak, ők versbe szedik utolsó óráik kínjait.

Káosz-Thuragh: Tisztázatlan státusú asztráldémon, aki elődje kultuszának teljes megsemmisítésével emelkedett a Káosz-angyalok közé. Tanítása szerint az érzelmektől leghathatósabban úgy szabadulhatunk meg, ha előbb felfokozott intenzitással átéljük, majd magunkba zárva elemésztjük őket. Hívei voltaképpen eleven asztrálvámpírok, értelmes lények érzelmeivel táplálkoznak. Az asztrálmásukon kifejlődő paraziták és torzulások idővel kiütköznek anyagi testükön is.

Káosz-Uqmat: Természetangyal, az őselemek egységének és harmóniájának szimbóluma. Azt hirdeti, hogy az élet aberráció, a szervetlen természet szent összhangjának megbontása. Hívei igyekeznek a legalapvetőbb és legprimitívebb elemi alakzatokká redukálni magukat; a gyülekezetek elöljárói avatatlan szemlélő számára szikláknak, forrásoknak, örökégő lángoknak tűnnek. A tiszteletére celebrált áldozati szertartásokon vízzel telt verembe bilincselnek egy önként jelentkező szektatagot, majd mielőtt megfulladna, tölcsércsövön keresztül parazsat öntenek a tüdejébe.

Káosz-Vulak: A paradoxonok és az átmeneti állapotok angyala; minden alkonyatkor és szürkületkor manifesztálódik a birodalom valamelyik keresztútján, és magának követeli az arra járók lélegzetét. Szektája kizárólag élőholtakból áll, a magasabb fokozatok beavatottjai pedig csak időszakosan léteznek: periodikusan kisápadnak a nemlétbe, majd újra összeállnak.

Káosz-Yukk'rt: A legelső Káosz-angyal, eredetileg egy kipusztult aquir faj istene, amely híveivel együtt értelmét és emlékeit is elvesztette. A csillapíthatatlan éhséget szimbolizálja, az egyetlen olyan ösztön-érzést, amely mindvégig megmaradt neki, és nem engedte a nemlétbe foszlani. Hívei folyamatos böjtöléssel és önsanyargatással kívánnak közelebb kerülni Ranagolhoz: beavatásukat követően egyetlen falatot sem vesznek többé magukhoz, és éhen pusztulnak. Minél tovább el tudják nyújtani lassú haldoklásukat, annál inkább kegyeli őket védangyaluk; az utolsó stádiumban, amikor már magatehetetlenül delirizálnak, démoni ártó hatalommal ruházza fel őket.



Ork héroszok

Hram

Melléknevén a Mélységben Lakozó; a Vérivók, a Kacagók, az Irtóztatók és az Irgalmatlanok hérosza. A föld alatt él, és soha szó nem hagyja el az ajkát. Kedvelt híveit magához szólítja, és felruházza kegyelmével; azok ezután ugyanúgy megnémulnak, vérrel táplálkoznak és halhatatlanná válnak, mint ő maga.

Tha'ushur

Melléknevén a Szunnyadó; a Fadöntők és a Bűvölők hérosza. Porhüvelye Ediomad mélyén pihen, őrzéséről egyenesági leszármazottai gondoskodnak, valamennyien orkaquir félvérek. Ha a szükség úgy kívánja, kikél nyugvóhelyéről, és testi valójában hívei segítségére siet.

Vordak

Melléknevén a Nagy; a Csonttörők és a Viharkeltők hérosza. Törzsevesztett hős, a hódító kyrekkel vívott háború legendás bajnoka; minden valószínűség szerint a valaha élt legnagyobb ork harcos. Sámán-nemzetségei páriasorból verekedték fel magukat hivatalos rangra.

Bhaer-Shadagg

A Látók hérosza; kovács-nemzetségből származott. Halála közeledtét érezvén belefoglalta lelkét a szent csatabárdok - a *graer dwaghulok* - leghatalmasabbikába. A fegyver ma a Látók vezéri nemzetségének örökletes tulajdonát képezi.

Ghazga

A Holdimádók hérosza, egykor volt matriarcha, legendás méregkeverő. A Vörös Holdon él, ahová a Vipera-szellem ragadta magával párjául. Sámánjai a harcban mérget idéznek a fegyverükre, a körmükre és a fogukra.

Hurag Dhaur

Melléknevén a Szürke Öreg; a Vas Fiainak hérosza. Farkas képében járja Ynev vadonjait, sámánjai bőreváltók, s a csatában tomboló őrület ragadja magával őket. Igen nagy ellenségeskedés uralkodik közte és Tha'ushur között.

Ughjorbagan

Melléknevén a Falánk; a Halálhozók hérosza. Az egyetlen ork, aki sikeresen elsajátította a mágia magasabb művészetét. Az általa vezetett, tizenhárom törzsből álló Koponyaszövetség és a velariumi elfek gyilkos viszályát az óidők nevezetesebb fajháborúi között tartják számon. A *rehynn*ek elől a Démoni Síkok egyikére menekült, ahol az ott honos fejedelmek befogadták maguk közé.

Oothr

Melléknevén a Titokzatos; az Árnyékjárók hérosza. Halhatatlan szelleme egyik sámánja testéből a másikba költözik, kioltván a befogadó ork önálló személyiségét. Hívei áldozati körmeneteken könyörögnek hozzá, hogy kímélje meg őket.

Gar Bokkar

Törzs nélküli hérosz, crantai kóborló, páriakultuszát leginkább a Látók vezéri nemzetsége pártfogolja. Sámánjai önálló politika folytatására, az embernépek viszályaitól való távolságtartásra buzdítják az orkokat.



Ynevi naptár

Mondják, a pyarroni istencsalád legnagyobb ajándéka a naptár volt Ynev lakói számára. Ez bizonyos szempontból igaz, megjegyzésre érdemes azonban, hogy a Hetedkorban használatos naptárt nem pyarroniak dolgozták ki, csupán a heteknek, hónapoknak adtak új, a korábbiaknál időszerűbb nevet. Kétségtelen ugyanekkor, hogy a naptár elterjesztésében - és alkalmankénti helyesbítésében - ők játszották a főszerepet.

Az ynevi hét a Teremtés hajnala óta öt (egyenként húszórás) napból áll. Négy hét alkot egy húsznapos hónapot. E hónapokat az úgynevezett Nagy Hónapokba csoportosítják, melyeket a misztériumok ismerői Párokként, Tercekként, illetve Kvartokként emlegetnek, és egy vagy több pyarroni halhatatlan szent időszakának tartanak. Mivel a kontinens hatalmas, a pyarroni viszonyok szerint értelmezett - egyenként három Nagy Hónapból álló - évszakok (Hideg, Meleg, Esős) a legtöbb vidéken merőben elméleti jellegűek.



Az ynevi esztendő hatszázhúsz napos. Az Újév beköszöntét a pyarroni civilizációban külön nem ünneplik meg; Kyel Két Párjának első hava csupán a Városok Városa számára jelenti az esztendő kezdetét, ezért a dátumozásban a kontinens egyes vidékei közt akár egyesztendős eltérések is adódhatnak. Az eltérések korrigálására Pyarron félezer esztendőnként kerít sort - a legutóbbi ilyen kísérlet a tizennegyedik Zászlóháború befejezésekor történt, eredményéről azonban csak két-három évtized elteltével lehet számot adni.

Az ynevi hónapot tradicionálisan holdhónapnak tekintik - húsz napnak kell ugyanis eltelnie ahhoz, hogy mindkét hold megújuljon, vagy, ahogy a kontinens lakói mondják, "arcot váltson". Hogy a vörös és a kék hold mikor tűnik fel és mennyi ideig látható az égen, tájegységről tájegységre változó, ezért az időmérő szerkezeteket inkább a nap járásához igazítják.

Hideg évszak

A Teremtés és Pusztítás hónapjai (Kyel Két Párja):

Kyel Első Hava	-	"Szándék"
Kyel Második Hava	-	"Akarat"
Kyel Harmadik Hava	-	"Harag"
Kyel Negyedik Hava	-	"Végítélet"

A Halál hónapjai (Darton Terce):

Darton Első Hava	-	"Sikolyok"
Darton Második Hava	-	"Csend"
Darton Harmadik Hava	-	"Kacaj"

A Bosszú hónapjai (Uwel Terce):

Uwel Első Hava	-	"Pengék"
Uwel Második Hava	-	"Csontok"
Uwel Harmadik Hava	-	"Hamvak"

Meleg évszak

A Dal hónapjai (Alborne Terce):

Alborne Első Hava	-	"Lant"
Alborne Második Hava	-	"Álmok"
Alborne Harmadik Hava	-	"Ébredés"

A Tűz és Fény hónapjai (Adron Kvartja):

Adron Első Hava	-	"Áldozat"
Adron Második Hava	-	"Engesztelés"
Adron Harmadik Hava	-	"Lángok"
Adron Negyedik Hava	-	"Feloldozás"

A Tudomány hónapjai (Krad Kvartja):

Krad Első Hava	-	"Ifjak"
Krad Második Hava	-	"Bölcsek"
Krad Harmadik Hava	-	"Beavatottak"
Krad Negyedik Hava	-	"Felemelkedők"

Esős évszak

A Hatalom és a Szertartások hónapjai (Dreina Terce):

Dreina Első Hava	-	"Fogadalmak"
Dreina Második Hava	-	"Esküvések"
Dreina Harmadik Hava	-	"Fohászok"

A Vizek hónapjai (Antoh Terce):

Antoh Első Hava	-	"Hullámok"
Antoh Második Hava	-	"Áradás"
Antoh Harmadik Hava	-	"Tengercsend"

A Harc hónapjai (Arel Kvartja):

Arel Első Hava	-	"Zivatar"
Arel Második Hava	-	"Kék Acél"
Arel Harmadik Hava	-	"Sólyomszárny"
Arel Negyedik Hava	-	"Holdak és Vándorok"

Végezetül Ynev legfőbb ünnepeiről szólunk. Ezeket természetesen csak a pyarronhű államokban ülik meg az alábbi módon, megfelelőik azonban - melyek gyakorta ötöd- vagy hatodkori eredetűek - a kontinens ősibb vallású országaiban is megtalálhatók; róluk az egyes passzusok végén, csak érintő jelleggel szólunk.



A Teremtő Akarat ünnepe

A pyarroni hitű államokban afféle tavaszünnep, Kyel első havának derekán kerül rá sor; a politikai helyzettől és az épp aktuális teendőktől függően három-öt napig tart. A falvakban ősi télűző szertartásokkal kötik egybe, a kővárosokban ritkán több reggeli-esti ájtatosságnál, melyen az emberek egyénileg, vagy kis csoportokban vesznek részt Kyel templomában. Az uralkodók ezt az alkalmat szokták felhasználni arra, hogy jutalmat, címet és rangot osszanak, nem ritka ilyenkor a kegyelem gyakorlása sem. Toron-szerte elterjedt formájában egyes - politikai szempontok szerint kiválasztott - elítélteket szabadon bocsátanak, s csak az ünnepnapok elteltével indítanak hajtóvadászatot ellenük.

Az Eltávozottak Ünnepe

Darton Tercének második ("Csend") havában kerül rá sor mindenütt, ahol az emberek a pyarroni pantheon isteneit tisztelik. Mindössze egy napig tart: a hívő emberek rituális lako-



mán emlékeznek meg néhai szeretteikről, majd gyertyát helyeznek számukra Darton oltárára - ez a Külső Sötétségben bolyongó lélek visszatalálását és újjászületését hivatott megkönnyíteni. Az ünnep napjai a Toronban elterjedt Összetartozás Hetével esnek egybe - az ősi vérből valók ilyenkor szakrális orgiák és lakomák során vesznek részt, hogy erősítsék magukban hajdani s majdani nagyságuk tudatát. E héten - fő- és jószágvesztés terhe mellett - tilos egymásra kezet emelniük.

A Kitekintés Ünnepe

Adron Kvartjának negyedik ("Feloldozás") havában ülik meg; azon ünnepek közé tartozik, melyek felett két halhatatlan - esetünkben Adron és Noir - közösen gyakorol védnökséget. A hívek összegyűlnek e két isten templomaiban, s amennyiben úgy látják jónak, megosztják egymással álmaikat, melyekből a papok igyekeznek kiolvasni a város (az állam) szempontjából lényeges ómeneket. Morgena hasonló funkciójú ünnepével esik egybe, melyet a kyr/toroni liturgia az Intések Éjjelének nevez.

A Kettős Hold Ünnepe

Krad Kvartjának második havában ("Bölcsek") tartják meg, s a tágan értelmezett Tudománynak szentelik. Az ünneplés módja a kontinens tájegységei szerint változik - Erionban például ilyenkor nyitják meg a nagyközönség előtt a Főnixek Parkját, ahol a különös lények tűzhalálukkal és feltámadásukkal ejtik ámulatba a város lakóit. A Kettős Hold Ünnepét a kyrek megülték, ám náluk - s így Toronban is - elsősorban az égi erők előtti hódolat kifejezése volt.

A Maszkok Ünnepe

Dreina Tercének második havában ("Esküvések") kerül rá sor, időtartama tájegységről tájegységre változó, de akár négy hetet is igénybe vehet. Ez a négy hét Ynev-szerte a karneválok, maszkabálok ideje; a nép ezen a frivol módon nyilvánítja ki igényét a megtisztulásra és megújulásra. A kyr származékok lakta Toronban és Abaszisz kyr hitet valló vidékein ekkor zajlik a legtöbb emberáldozat, pyarroni bölcsek által azonban az is feljegyeztetett, hogy a legtöbb gyermek az évnek ebben a szakában fogan.

A Tengercsend Ünnepe

Antoh Tercének harmadik, azonos nevű havában tartják. A háromnapos fesztiválnak igazi funkciója csak a hajósnépek körében van, a többi nemzet liturgiájában az elemek jóindulatának elnyerésére szolgál. Folyamán tárgyáldozatot (szertartási ruhadarabok, medálok, épület- és járműmodellek) helyeznek el Antoh - másutt az Ősföldet és a Levegőt is megtestesítő Adron és Kyel, illetőleg a kyr Sogron oltárán.

A Győztes Csaták Ünnepe

Arel Kvartjának negyedik havában ("Holdak és Vándorok") ülik meg, bár a kontinens minden táján más és más alkalomra vonatkoztatják. Ez az egyetlen olyan ünnep, melynek Ynev kyr hitű régióiban nincs megfelelője; a fáma szerint, Yllinor királya, Mogorva Chei óhajára kanonizálták Pyarronban. A kalandozó-uralkodó új hazát talált népe azon fegyverforgatóinak állított így örök emléket, akik a Száz Csata Útján hullottak el.

A hónapok számítása a kráni naptár szerint

Tavasz

Káosz-Baarloch havas
Káosz-Thakyuz hava
Káosz-Metha hava
Káosz-Huvarhg hava
Káosz-Sraddhu hava
Káosz-Yethvag hava

Első Jeles Hét: a Csont Ünnepe

Nyár

Káosz-Hlarghash hava
Káosz-Vulak hava
Káosz-Abbog hava
Káosz-Kakhothbaal hava
Káosz-Isfakkas hava
Káosz-Uqmat hava

Második Jeles Hét: a Hús Ünnepe

Ősz

Káosz-Yukk'rt hava
Káosz-Samambrag hava
Káosz-Raddaq hava
Káosz-Thuragh hava
Káosz-Muthmu hava
Káosz-Ouddaka hava

Harmadik Jeles Hét: a Vér Ünnepe

Tél

Káosz-Ngau hava
Káosz-Khakht hava
Káosz-Morgdhay hava
Káosz-Garaul hava
Káosz-Usporgas hava
Káosz-Buulzaab hava

Negyedik Jeles Hét: a Velő Ünnepe

Az ynevi mértékegységek átszámításáról

Noha Ynev Elsődleges Anyagi Síkját az általunk lakottól dimenziók sokasága - fogalmainkkal kifejezhetetlen távolság - választja el, a viszonyítások megkönnyítése végett földi elnevezéseket kölcsönöztünk egyes ynevi mértékegységeknek, melyeket e kötetben mindvégig így használunk.

A M.A.G.U.S. ősforrásának tekinthető művekben, Wayne Chapman és Dale Avery regényeiben természetesen a továbbiakban sem közlünk hasonló adatokat (méter, centiméter, kilogramm), hisz azok használata stílus- és illúzióromboló volna. Hogy a Chapman-regények új kiadásaiban ne kelljen változtatásokat eszközölnünk, s hogy "működőképesek" legyenek a M.A.G.U.S. kiegészítői is, egységesítésre határoztuk el magunkat: kidolgoztuk az ynevi TDSI-t, azt a transzdimenzionális mérték- és átszámítási rendszert, mely a játékot még élvezhetőbbé teszi.

Azokkal, akik mind a szerepjátékot, mind a kapcsolódó irodalmat szívesen forgatják, és nem idegenkednek a matematikától sem, az alábbiakban osztjuk meg módszerünket - mely igazolja, hogy nem mindig a legbonyolultabb megoldás a legcélravezetőbb.

Hosszmértékek*

1 ynevi arasz - 1 arasz
1 ynevi hüvelyk - 3cm
1 ynevi láb - 1 m
1 ynevi mérföld - 1 km
1 ynevi tengeri mérföld - 1 km

Súlymértékek**

1 ynevi lat - 1 g
1 ynevi put - 1 dkg
1 ynevi font - 1 kg

* kialakításukkor csak a Mindenséget alkotó Szférák évenkénti elmozdulását (AeS) vettük figyelembe, a kontinenst hordozó világ tengelyének szögelhajlását (dMr) nem

** mivel a súly a tömegvonzás függvénye, az ynevi gravitáció pedig csupán kváziállandónak tekintendő, melyet az égiek tetszésük szerint változtatnak, a közölt adatok nem véglegesek. Táblázatunkat a Pyarron szerinti 3690. esztendő Halálhónapjában zártuk le.



Tartalomjegyzék

Előszó 3

Bevezető 5
A játék 5
A cél 6
Tanácsok 6
Néhány etikai szabály 7
Kifejezések 7

Fajok Könyve 11

A hosszúéletűek 13
Első Tekercs 13
Második Tekercs 25
Harmadik Tekercs 31
Az elfek népe címszavakban 43
Játéktechnikai megjegyzések 53
Elf-félelf-ember viszony 53
Kiszakadottak 53
Elf íjak 56
Küldöttek 57
A Ködökön Járó 58
Az Éjben Kacagó 58
A Vér Nélkül Való 59
A Mindeneket Elnyelő 60
Megtartó főkaszt 61
Narmiraen megtartói 61
Tyssa L'imenel megtartói 62
Verrion H'Anthall megtartói 62
Elf harcos főkaszt 65
Elf harcos 65
Sereneya 65
Deinn 66
NJK harcos kasztok 68
Rehynn 68
Oylinn 68
Siryao 68
Elf fegyverek 69
Levéltőr 69
Khossas 69
Hiequar 69
Elf íj 69
Elf páncél 69
Egyéb specialitások 70
Vízszipoly 70
Homokúr 70
Az elfek mágiája 71
Általános varázslatok 71
Áldás 71
Csendteremtés 72
Élelemteremtés 72
Gyógyítás 72
Kárhozat 73
Láthatatlanság evilági lények előtt 73
Óvó fegyver 73
Szertartás 74
Vízfakasztás 74
Égi szekér 74
Köd felidézése 75
Szent tűz 75
Természeti lények megidézése 75
Villámcsapás 75
Elemi lények szólítása 76
Engedelmesség - állatok 76
Engedelmesség - növények 76
Érzékelés - mágia 76
Vadak szólítása 77
Vihar 77
Földrengés 77
Időjáráselllenőrzés 77
Őselemek felidézése 78
Síkkapu 78
Egyedi varázslatok 78
Narmiraen 78
Növények ura 78
Liget felszentelése 79
Burjánzás 79
Kéregszem 79
Rejtekhely 79
Narmiraen kapuja 80
Rovarok ura 80
Állatok ura 80
Vadak szava 81
Vadak teste 81
Szellemtárs 81
Tyssa L'imenel 82
Homokköd 82
Homokszolga 82
A sivatag szava 82
Homokba olvadás 82
Homokköpönyeg 82
Beszélő homok 83
Délibáb 83
Homokbőr 83
Szunnyadó szomjúság 83
Homokkísértet 84
Kút 84
Homokvihar 84
Verrion H'Anthall 84
Halottak nyelve 84



Élőholt parancsnoklás 85
Dicső kard 85
Tűkéz 85
Holtak megelevenítése 85
Lélekcsere 86
Harci láz 86
Méregizzadás 86
Jégvihar 86
Holtak megnyugtatása 87
Holtak szeme 87
Holtak sikolya 87

A kőfiak 89
A törpék eredetéről 89
A törpék történetéről 90
A törpék társadalmáról 95
A törpék élettanáról 102
A törpék gondolkodásáról 103
Tarinról 104
Ynev más törpéiről 106
A törpék nyelvéről 109
Törpe-közös szószedet 110
Játéktechnikai megjegyzések 112
Törpék a játékban 112
Embernépek és kőfiak 112
A törpék különleges tetoválásai 113
Az ősök szellemei 114
A Homálytestvér 115
Törpe harcos főkaszt 115
Törpe harcos 116
Kürtővadász 116
Törpe pap főkaszt 118
Kadal-pap 118
Tooma-pap 119
Bul Ruurig papjai 121
A törpék mágiája 122
Kadal 122
Ékkő szólítása 122
Kőkapu 122
Iblogh fanatizálása 122
Oltármélyítés 123
Racklává alázás 123
Tooma 123
Tooma áldása 123
Tooma ereje 123
Tooma tombolása 124
Tooma bömbölése 124
Érctáncoltatás 124

A farkas-szellem gyermekei 127
Bevezetés 127
Az orkok testalkata és megjelenése 127
Az ork nép eredete 129
Az orkok nevezetesebb szállásterületei 130
Az orkok életmódja 134
Az ork nyelv 135
Az orkok társadalma 137
Az orkok hitvilága 143
Az orkok a háborúban 151
Ork népszokások 155
Az ork asszonyok 158
Hősök és bajnokok 159
Néhány szó az udvari orkokról 164
Az orkok jövője Yneven 165
Zárszó 166
Játéktechnikai megjegyzések 167
Az orkok és a pszi 168
Ork énekmondó 168
Ork sámán 170
Az orkok mágiája 171
Énekmondó mágia 171
Hangmágia 172
Bénítás dala 172
Félelem dala 172
Kínok dala 172
Halál dala 172
Bátorság dala 173
Őrjöngés dala 173
Tombolás dala 173
Munkadalok 173
Megkötés dala 174
Távolság dala 174
Hangorkán 174
Hangcsapás 175
Fénymágia 175
Vakság okozás 175
Ködalak 175
Félelmetes fegyver 175
Alakváltás 175
Fénysugár 176
Fókuszált fény 176
Élő történelem 176
Egyéb énekmondó mágia 176
Tanulás 176
Ork sámánok mágiája 177
Halál szférájú varázslatok 177
Időtlen álom 177
Káoszkard 177
Véráldozat 177
Vérgát 177
A Halál Szava 178
Átok 178
Életerő csapolás 178
Mérgezés 179
Vérgyűjtés 179
Vérzés 179
Holtak megelevenítése 179
Lélekáldozat 180
Egyedi sámánvarázslatok 180
Árnykorbács 180
Végzetköntös 180
Szarvasvér 180
Büröknyál 181
Bürökverem 181

Aquirok Könyve **183**
Az aquirok 185
Por a porhoz 185



Közjáték 188
A gyászhozó 189

Aquir mágia 195
Az aquir nyelv és dialektusai 196
Az od 197
Ellen-hatalomszavak 200
Védekezés a hatalomszavak ellen 201
Az utódfajok és az aquir mágia 204
A többi ősfaj és az aquir mágia 207
Tisztavérű ősfajok 207
Kevert vérű ősfajok 208
Elkorcsosult aquirok 216
A túlvilági lények és az aquir mágia 217

Aquir hatalomszavak 219
Egyszók 220
Vakítás 220
Csonkolás 220
Csontrombolás 221
Fullasztás 222
Poklok kínja 223
Vérköd 223
Enyészet 224
Többszók 225
Dühkitörés 225
Árnyékmarok 225
Zsigerek gyötrelme 226
Pengesikoly 227
Vérdagály 227
Gránitvér 228
Önszók 229
Őselemi metamorfózis 229
Tűz 229
Víz 230
Levegő 231
Föld 232
Sarjpáncél 232
Éltető szó 233
A pillanat hatalma 233
Végtagburjánzás 234
Holt-egyszók 236
Lángvetés 236
Szélkeltés 237
Fényorzás 237
Anyagrombolás 237
Tömlöcfal 238

Aquir varázstárgyak 239
A Fekete Lámpás 239
Kóborlók 240
Tébolykeltők 240
Szellemnép 241
Siralomkutyák 241
Emlékbáró 241
Síkurak 242
Asham 242
Hidgram 242
A Kobra Mécsese 242
Az Aquirok Bőre 243
Aquir védőtalizmánok 244
Csontamulettek 245
Bőrtalizmánok 245
Kesztyűk 245
Maszkok 246
Gereznavértek 246
Húsbilincsek 246
Ínfonatok 247
Egyéb talizmánok 247
Szarukarom 247
Fekete Lélek 248
Kráni Tű 249
Hadeb Ariffa 249
Useb-het 252

Aquir ereklyék 257
Mael Uzath, az Álomkard 257
Siiya'chass, a Setét Szív 259
Gae Bholga, a Százhalál 261
Caput Draconis, a Sárkányfő 262
Uvor Kathlas, a Mágustövis 263
Zogg, a Hegyek Gyökere 266
Úmarr Símshayarthan, a Tizenhárom Pajzs 267

Ynev Könyve **271**

A teremtés műve **273**
Az eretnek nézet 273
Függelékek 276
Első függelék 276
Második függelék 276
Domvik teremtésmítosza 277
Feliratok egy törött kőtábláról 278
Adalékok Krad tanítása szerint 279

Tájak, országok, hatalmaik **280**
Ősi kultúrák titkai 281
Kyria 281
Elátkozott Vidék 282
Godorai birodalom 283
Erion 284
Erion története 284
Erion urai 285
Erion negyedei 285
Palotanegyed 285
Szórakozónegyed 286
Fogadónegyed 288
Kereskedőnegyed 289
Szegénynegyed 289
Temetőnegyed 290
Utazónegyed 291
Örömnegyed 292
Erion térképe 292

Észak-Ynev **294**
Északi Szövetség 294
Doran 295
Dwyll Unió 296



Gianag 299
Eren 303
Haonwell 307
Erigow 313
Erigow térképe 314
Az északi hercegségek címszavakban 314
Ilanor 316
Tarin 317
Tiadlan 318
Toron és fegyvertársai 319
Abaszisz 320
Gro-Ugon 321
Toron 325
Bevezető 325
Történelem 326
Földrajz 328
Lakosság 328
Vallás 331
Hadsereg 332
Kereskedelem és alvilág 333
Társadalom 335
Shulur 341
Toron címszavakban 345

Egyéb nevezetes államok és államalakulatok 350

Dél-Ynev 353
A múlt birodalmai 355
Démonikus óbirodalom 355
Tysson Lar 355
Kie-Lyron 356
Godon 356
A jelenkor hatalmai 357
Pyarroni Államközösség 357
Pyarron 358
Pyarron története 359
Ó-Pyarron ma 360
Új-Pyarron 360
Pyarroni titkosszolgálat 362
Hat Város 362
Predoc és Edorl 363
Sempyer 364
Syburr 365
Enysmon 367
Viadomo 368
Lar-dor 369
Yllinor 370
Kereskedőhercegségek 371
Városállamok 372
Ordan 373
Tűzvarázslók rendje 374
Tűzmágia 374
A Tűz Táplálói 374
A Tűz Hordozói 374
A Tűz Harcosai 375

Dzsad államalakulatok 375
Történelem 375
Kultúra 376
Gazdaság 377
Hatalom 377
Tudomány és vallás 379
Társadalom 380
Törvények 381
Utazás 381
al Abadana 382
el Hamed 382
el Sobira 383
al Madaba 384
al Mugaffe 384
al Avdal 384
abu Baldek 385
Abu Baldek Shibara 386
el Qusarma 386
al Hidema 386
Kisebb sejkségek 386
A mélysivatag 386
Gyilokpuszta 386
Fayuma törzs 387
Bayadi és Haszra törzs 387
Homoki elfek 387
Ősi Nép 387

A manifesztációs háború címszavakban 387

Krán 391
Gorvik 408
Történelem 408
Kultúra 409
Vallás 410
Társadalom 411
Gorvik címszavakban 412
Shadon 415
Első levél 415
Második levél 418
Harmadik levél 422
Negyedik levél 425
Ötödik levél 426
Hatodik levél 428

Ynevi arcképcsarnok 431

Ynev istenei 443
Pyarroni istencsalád 443
Kyr istencsakád 447
Amund istencsalád 449
Egyistenhitek 450
Elf kalahorák 451
A törpék istenei 452
Káosz-angyalok 454
Ork héroszok 456

Ynevi naptár 456
A hónapok számlálása a kráni naptár szerint 458
Az ynevi mértékegységek átszámításáról 459

Tartalomjegyzék 460

1590 Ft

Valahol, túl az időn és a képzeleten, létezik egy világ, melyet istenek alkottak, de emberek uralnak. Egy világ, melynek múltja és jövője határtalan, melyen ott élnek még a magasság és a mélység különös lényei. Egy világ, melynek háborúit mágiával és acéllal vívják; egy világ, melynek sorsát együtt formálják bölcsek és fegyverforgatók.
Jöjj, lépj be a kapun, mely a csodák dimenziójába, a képzelet birodalmába vezet! Légy lakója Ynev világának, részese a kalandnak, melyet a M.A.G.U.S. - az első igazi magyar szerepjáték kínál neked!

A SUMMARIUM több a rég várt negyedik utánnyomásnál: oldalain temérdek új információ, játékos kaszt, kidolgozott varázslat és kalandötlet várja a vállalkozó kedvűeket, akik - a rendszer születése óta első ízben - a teremtett világ sötétebb titkaiba, az aquir mágia fortélyaiba is beavatást nyernek...

Valhalla Páholy®
ISBN 963 9039 13 6